

MULTI PLAY!

2003/6 ... MELLÉKLET

THE LEGEND OF ZELDA THE WIND WAKER

Ha valaki már játszott valamelyik Zeldával, az jól tudja: ezen játékok sosem tartoztak a rövid lélegzetű művek közé. Még ha a teljes mellékletünket is rászánnánk a Wind Waker kitárgyalására, akkor is csak egy részét tudnánk ismertetni annak a rengeteg mellékletetetésnek és bónusz lehetőségnek, amit a játék felkínál. Ott van például az okéért a fényképezőgép esete, ami teljes egészében csak bónuszként szolgál. Az ellenfelek lencsevégre kapásával készíthető galéria önmagában is jó móka, de egy pár oldalas végigjártás megírásánál igyekeznünk kell a realitások talaján megmaradni. Szóval ne számítson arra senki, hogy minden egyes szívdarab, és kincset rejtő láda helye meg lesz említve az alábbiakban. Szigorúan csakis azok az események vannak felsorolva, amelyek feltétlenül szükségesek a játék végigjátszásához. Ez persze azt is jelenti, hogy aki pontról pontra az útmutatásainkat követi, annak csak minimális mértékben fog fejlődni a karaktere; de biztosíthatunk róla mindenkit, hogy így sem nehéz győzelmet aratni. Persze valamivel nehezebb, ezért aki nem rest, az mindenképp igyekezzon minél jobban megismerni a helyszíneként szolgáló egyedülálló világot.

OUTSET ISLAND

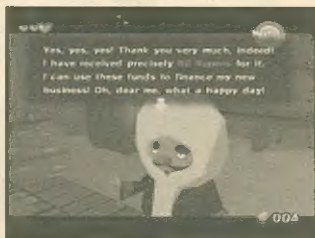
Történetünk kezdetén Linknek születésnapja van, ezért az első dolgunk, hogy hazaugorjunk a nagyihoz. A kilátótól legtovább fekvő ház a miénk, ahol másszunk fel a galériára, s öltünk fel a zöld ünneplő ruhát. Az átöltözés után másszunk vissza a kilátóba, és beszéljünk Aryllel – azaz hősünk húgával. Megkapjuk tőle a távcsövet, amivel kémleljünk a távolba. Amikor Aryll idegesen szól hozzánk, nézzünk fel az égre, majd miután a madaras köztáncnak vége, igyekezzünk vissza a faluba. Az egyik ház emeletéről Sturgeon, a falu bölcsé igyekezik megtanítani nekünk az L-célzás használatát, s ha felmászunk a szobájába, annak faláról további tanácsokat is olvashatunk az irányítást illetően. Fontosabb azonban, hogy felferessük az öreg bátyját a földszinten: Orcrestől ugyanis megtanulhatunk vinni (csak mindig kövessük az utasításait), és ami még fontosabb: kapunk tőle egy kardot. Ezzel a karddal



utat vághatunk magunknak a fákkal benőtt hegyi ösvényen, és a hiányos deszkázatu függőhídon keresztül átmehetünk az erdőbe, megkeresni a madár áldozatát. A tuskókra és platformokra keresztül másszunk át az erdő egyes körzeteibe, s a rosszfiúk kinyírása mellett keressük meg a fára fennakadt kalózkisasszonyt. Ismét közjáték jön, aminek a végén az óriási madár elrabolja hősünk hűgát, úgyhogy Link könyöröghet a kalózeknek, hogy vigyék magukkal a Forsaken Fortress nevű szigetre. A beszélgetés után térjünk vissza a házukba, és ismét kapaszkodjunk fel a galériára. Hohó, eltűnt a családi címer! Aggodalomra azonban semmi ok, amint lemászunk, megkapjuk a nagyítót, és pajzsunk birtokában immár elhagyhatjuk a szigetet.

Mielőtt azonban ezt megtennénk, talán nem árt megismerkedni a Beedle bolthálózatával, amelynek egy képviselőjével már a játék legelején találkozunk. A kikötőben horgonyoz, ugyanis Beedle boltok csónakokon találhatóak, amelyekkel a tengeren sokfelé összefuthatunk. Ahogy haladunk a játékban, többféle árut is vásárolhatunk majd, de igazából csak a csalis tarisznyára van szükségünk a boltból, illetve csallira. Kétféle csali kapható: az egyik halakhoz, disznókhoz és patkányokhoz jó, a másik pedig a sirályokhoz. A madárcsalit használva együttal meg is szálljuk a sirályokat, s így bónuszokat gyűjthetünk be velük, vagy épp kapcsolókat működtethetünk...

A kalózköznél a ranglétra legalján kezdünk, ezért keressük fel Nikót a hajó gyomrában. A tőkkeltűtött kis fickó fontos leckét ad. Egy gombra mutat, amit le kell nyomnunk, s miután ezzel platformokat varázsoltunk elő, a lelőgő lámpások közelébe kapaszkodva platformról platformra kell lendülnünk, Niko után. A platformok csak egy ideig maradnak a magasban: ez benne a trükk. (Ha már halljuk az idő ketyegését, és nem látunk esélyt a sikerre, van egy másik gomb is, amivel azonnal leereszthetjük a platformokat.) Fontos tudni: az R nyomva tartása mellett foroghatunk, illetve mászhatunk a köteleken. Sikeres próbálkozás esetén megkapjuk Nikótól a kacsatos tarisznyát, amiben a jövőben az ellenségeinktől elköszönt tárgyakat tudjuk pakolni. Mindenképpen a hajó megérkezik a rettegett erődítményhez, tehát siessünk fel Miss Tétrához az árbóckosárba.



FORSAKEN FORTRESS

Kissé szerencsétlen módon érkezünk az erődítménybe, ezért a fegyverhasználatról egy ideig le kell mondanunk. Az erődítmény őrei nem szeretik a hivatlan látogatókat. A reflektorok fényénél csak akkor maradhatunk észrevétlenek, ha egy hordó alatt megállunk, és persze nem mozdulunk. Igaz, akkor sincs nagy gond, ha felfedeznek minket, mert a helyi börtönből könnyedén meg lehet lógni: csak félre kell tenni a cella polcáról a cserépedényt, s mögötte egy járatot fedezhetünk fel. Az erődítmény falai, illetve benne a folyosók kört alkotnak, ezért most megpróbálunk néhány támponttal szolgálni. Menjünk fel az udvar lépcsőjén, majd az első szinten nyugati irányba: így ahhoz a helységhez érkezünk, ahová a börtönből kiszabadulva is jutnánk. Haladjunk tovább az emeleten a jobbra nyíló ajtón, majd a folyosón menjünk ki az erkélyre. Az ilyen erkélyekre kilépve rendszerint megmutatja a kamera, hova is kéne felmászunk, de mindemellett ez a konkrét erkély azért is fontos, mert létre vezet fel az egyetlen olyan reflektorhoz, aminek a kezelőjét feltétlenül el kell intéznünk. Vagy üssük ki a kezéből a furkósbotját, vagy vegyünk el egy másikat, hiszen a közelben van egy botokkal teli edény. (Odébb dova csak szét kell törnünk.) Visszamaszva haladjunk tovább északra az örök hálóján keresztül, ahol a lámpásba kapaszkodva kelhetünk át a túlsó oldalra, s egy újabb folyosó után megérkezünk ahhoz az elágazáshoz (erre rá is mutat a kamera), ahonnan ajtó nyílik a célunk felé. Húzzunk tehát egy hordót magunkra, és lopakodjunk el odáig. Innentől csupán egy út létezik, mégpedig ami felfelé vezet. Természetesen az őrnél megint csak a hordós trükkkel éljünk, majd ahol látszólag vége van az útnak,

ott lapulunk a fal mellé (A gomb) és araszoljunk végig a keskeny peremen. Ha nem nyírtuk volna ki a reflektort, a következő peremen lehetetlen lett volna átkelni, így viszont szabad az út az elrabolt lányok börtönéhez, amelynek ajtajánál gyorsan ragadjuk magunkhoz a földön heverő kardunkat, és küldjük a halálba a börtönt. Belépve a toronyba köztük a következő: az erődítmény ura egyszerűen kihajtat minket a tengerbe.

WINDFALL ISLAND

Megismerkedve a Vörös Oroszlánok Királyával elmondhatjuk magunkról, hogy immár büszke csónaktulajdonosok vagyunk, ráadásul a járművünk még beszélni is tud. A Király lesz a továbbiakban a tanácsadóink. Ha nem lenne világos, mit is kéne tennünk, őt mindig kérdezhetjük. Rögtön élénk is tárja az első feladatot: büszke vitorlástulajdonosok kéne előlépnünk. Amennyiben nem kaszáltunk füvet otthon, s egy fillérünk sem lenne, úgy üssük szét a sziget bokrait közt rejtőző edényeket – beülők őtrüpiások kerülnek elő. Miután már nem találunk többet, menjünk be egy házba, majd azonnal távozzunk is, s így a szabadban ismét megjelennek a pénzes edények. (A továbbiakban nem kívánok a pénzügyekre kitérni, hiszen menet közben úgyis lehet elég pénzt gyűjteni.) Nyolcvan rúpiába kerül egy vitorla, amit attól a kereskedőtől vehetünk meg, aki egy üres pult mögött ácsorog. (A pultnál kell beszélni vele, mert ha a széfje közelébe akarunk menni, akkor elküld minket.) A szigeten még rengeteg szereplővel megismerkedhetünk. Például ha már megöltünk néhány chuchut (kocsonyás lényeket), akkor van a városban egy bofi, ahol a chu zseléből varázssitalokat főzethetünk.

JÁTEKLEÍRÁS

Momentán azonban csak a vitorla megvásárlása létfonosság, amit megszeresz irány a tenger. A nyugatról fúj széllel egyenesen a Dragon Roost szigethez vitorlázhatunk, ahonnan a Király szerint egy különleges gyöngyöt kell elhozunk.

DRAGON ROOST ISLAND

A szigetre érkezésünkkor megkapjuk a Wind Wakert, amellyel a későbbiekben bűvös dallamokat kell elvezényelnünk, jóllehet egyelőre csak a vezénylés mikéntjét kell elsajátítanunk: a kamera karjával vezényelhetünk, az analóg kar jobbra vagy balra húzásával pedig ütememet választhatunk.

A sziget belseje felé egy szétszakadozott/eltorlasztott szerpentinfeleség vezet. A sziklatömbökkel robbantással takaríthatjuk el, amihez használjuk a szabadban tenyésző bomba növények természetét. A leszakadt pallónál araszoljunk át a peremen, ismét robbantsunk, majd beszéljünk a kedvenc postásunkkal, aki bejelent minket a rító törzsfőnökkel. A törzsfőnök egy szívesre kér minket: kis bátorságot kéne önteni Komali hercegre, aki a fia. Kapunk továbbá egy postástájt, amivel kézbesítenünk kell egy levelet, amit az emeleten kapunk meg egy Medil nevű kislánnyal. A herceget ezután a földszinten, illetve az onnan nyíló földalatti részen találjuk meg: nála van a keresett gyöngy. A kincset elrabolni azonban nem illik, ezért a levél kézbesítése után keressük fel a sziget belsejében lévő kiszáradt tavat, ahol Medil vár ránk. Medil el akar jutni a Valoohoz, és szigeten lakó sárkányhoz, s ehhez át kell vágnia a sziget barlangrendszerén, csak hogy az oda vezető hidet le van szakadva, neki pedig még nem elég erőse a szárnyal a repüléshez. A feladat annyi, hogy a nyakunkba kapjuk a lánykát, és feldobjuk a leszakadt hidet túldoldalához. Nem egyszerű dolog: álljunk fel a legmagasabb pontra (egy kis platformra a kiszáradt tó alján), és várjuk meg, amikor az össze-vissza örvénylő forró szél a megfelelő irányba fúj. Sikar esetén Medil ledob nekünk egy üveget, aminek a segítségével azonnal a nyomába is szegődhünk. Merjük tele az üveget a sziklánál összegyűjtött pocsolóval (a szikla dugaszolta el a forrást), majd a helység bejáratánál öntözzük meg az egyik kiszáradt bomba növényt. Szakítsuk le az így kifejlődött termést, de ne hajítsuk azonnal a sziklához, mert úgy a pocsolóban fog landolni, és a kanóc kialszik. Kis gyakorlással felkísérletezhetjük, hogy se nem túl korán, se nem túl későn dobjuk a bombát, ami így pontosan a sziklához érve fog robbanni. A dugót eltüntetve azonnal megtehetjük a kiszáradt tó, s átúszhatunk a túldoldalra. Az utunkat ekkor egy lávafolyam keresztezi, mellette két szoborral. Ismét találhatunk bomba növényt, amit úgy kell eldobnunk, hogy az pont az első szobor edényébe essen. Az eldőlő szoborra állva egy másik bombát dobhatunk a másik szobor edényébe is, és ezzel át is hidaljuk a lávafolyamot.

DRAGON ROOST CAVERN

A barlang bejárata elől könnyedén elhúzzhatjuk a súlyos szobrokat, majd bent várjuk el az ellen-ségtől a botját, és azzal vigyünk át tüzet az égő fátykáról a többire. Ezzel egy ládát varázsolunk elő, benne egy kulccsal, amit rögtön használ-nunk is kell. A hevenyészetten beszédközött járatnál elég csak a kardunkat használni, majd hanyagolva a lelakatolt ajtót ugráljunk tovább a lávafolyam felett vezető, kissé elamortizálódott fapallón. Ahol túl nagy a hézag, lejjebb találunk egy kőtömböt, amit kihúzzunk a falból, s rajta

keresztül továbbmászhatunk. Menjünk át a függőhídon (egy jó tanács valamennyi függőhíddal kapcsolatban: ne nagyon küzdjünk rajtuk, mert könnyen elmeztethetjük a köteleket), és robbantsuk fel a sziklát. A következő szobában új technikát kell bevetnünk: vízes edényt kell a forró lávára hajítani, s a megemérvődött közetet keresztül mehetünk tovább. Utána a masszíván beszédközött járatok egyike mögött egy bokobin tör elő, s miután kinyitjuk őt, a szabályával utat törhetünk a másik irányba, majd egy újabb kis kulcshoz. A következő ajtó visszavezet a nagy lávafolyamhoz, csak hogy annak a túldoldalhoz. Vegyünk fel egy követ, és hajítsuk a falon nőtt bombanövények egyikéhez: ezzel eltüntetjük az útból a jókora sziklát, s visszatérhetünk a lezárt ajtóhoz, amit természetesen nyissunk ki. Intézzük el a gyéren beszédközött alkóvban rejtőzö bokobint, és a botját felhasználva gyűjtsük fel az erősebb deszkákat a másik irányban. A kapcsolóval nyissuk ki az ajtót, majd kilépve a szabadba haladjunk tovább a sziklaszirtre felmászva – a lávakitöréseknél a csendes periódusokban haladjunk tovább. Kis létramászás és araszol-gatás után egy olyan peremhez érünk, ahol nem tudunk araszolni, ám nem is kell: elég csak megkapaszkodni benne, és úgy is oldalazha-tunk. Másszunk fel és ismét robbantsunk sziklát, minek eredményeként visszatérhetünk a hegy gyomrába. A kőcsockáknál elég elhúznunk a bal szélsőt és a középsőt, és máris rögtönözünk ma-gunknak egy „lépcsőt” néhány patkány lakhelyé-hez. A patkányok nem feltétlenül kártékonyak: ha egy kis csaltit dobunk a járatuk elé, vehetünk tőlük dolgokat. Húzzuk ki a kőtömböt a falból, amin másszunk fel a zárt ajtóhoz, ott vegyünk magunkhoz egy botot, s gyűjtsük meg. A lehető legpontosabban célozva hajítsuk át a túldoldalt beszédközött részhez. Ha a dobás pontos volt, a deszkák elhamvadnak, és hozzáférhetünk a zárt ajtó kulcsához. Ismét a szabadba érkezünk, ahol miután átugráltunk a hiányos lépcsőközön, zavarjuk el a madarat, és vegyük ki a fészékből a kulcsot. A sötét barlangszakaszban válgitsunk egy botot meggyújtva, s együttel gyűjtsünk lángra mind a fátykát, mind az utunkat álló deszká-kat. Keljünk át a függőhídon, mire egy olyan szobába érkezünk, ahol mindenki a falról nyírni. A pályatervezők azzal is cifrázták a dolgot, hogy néhány ellenség edényekben bújik meg, ezért a berendezést sem kell kímélni. A fali polcot a fal-nak bukfencezve szakíthatjuk fel. Miután kinyitlák az ajtók, haladjunk tovább, s az egyik legkelle-metlenebb közönséges ellenfélhez érkezünk. A lávafolyamokban úszkáló hernyókat csak akkor tudjuk megsebezni, amikor szétárják a csápjukat, de akkor sem halálosan. Halálos támadást csak függőlegesen ütve, vagy rípostólva vihetünk be nekik, amihez viszont némi hely kell – és ebből van kevés az aktuális helyszín kis plat-formján. Mindenesetre ha szerencsével járunk, akkor dobjunk egy köcsög vizet oda, ahol időről időre felszökik a láva: az így megkeményedett közet ugyanis liftként fog jó szolgálatot tenni. A következő teremben van a főellenség ajtaja, ám még kulcsunk nincs hozzá, ezért ne is próbálko-zunk a láván átkelni – egyébként sem tudunk. Inkább robbantsuk fel a sziklát, mire az egyik alól egy ajtó, a másik alól pedig egy olyan füstöl-gő üst kerül elő, mint amelyet a dungeon elején is láthattunk már. Ezeket mindig érdemes kinyitni (többnyire le vannak zárva, s ezért le kell égetni vagy lerobbantani a „kupakjukat”), ugyanis ha meghalunk, és visszakérülünk a labirintus elejére, ezekkel az edényekkel teleportáltha-tunk egymás közt. Na de folytassuk az utunkat: a szabadba kilépve leszakadó lépcsők felvezet-nek Valoohoz. A hegytetőn néhány rosszfiú is találunk, akik fogva tartják Medilt. Hosszas

csata kezdődik, amelynek végén megkapjuk Mediltől a csákiyánkat, amit jellegzetes karokba, illetve rudakba tudunk beakasztani. A visszave-zető ösvényen mindjárt kénytelenek is vagyunk használni. Visszamehetnénk a főellenség ajtajához, de ehelyett továbbra is a szabadban maradvá lendülünk még tovább a csákiyánk segítségével, és csak a következő ajtón menjünk be. Rendhagyó módon a következő függőhídnál most az lesz a célunk, hogy a hidet leszakadjon, tehát vágjuk el vagy gyűjtsük fel a köteleket, majd úgy essünk le, hogy pontosan a hid alatti sávból érkezünk le. A következő teremben már járunk, de teljesen más pontján. Ezúttal a nagy kalitkába kell bemennünk, ahol feltétlenül EGY-SZERRE kell elvágni a kalitka alját tartó köteleket – ezt a pörgő támadással (B nyomva tartva egy darabig) lehet kivitelezni. A leszakadó talpazat liftként működik a jövőben, s az alul nyíló járaton keresztül egy nagy koponya belsejébe mászha-tunk fel. A koponya felső állkapcsáról egy kar lóg le, amibe beakaszthatjuk a csákiyánkat, s kiderül, hogy a kar valójában egy kapcsoló. Len-dülünk vissza a kiindulópontba, és lépünk be a koponya torkában kinyitl ajtón. Ekkor ismét a csákiyát kell használni, ám ezúttal az R gombra is szükség van: a kötélen lógva lassulunk le, majd jobbra fordulva hintáztassuk be magunkat újra. A további út egyértelmű, úgyhogy ugorjunk az újonnan felbukkanó lávahernyó problémaköré-hez. Ezúttal nem kell elpusztítanunk, hanem pont ellenkezőleg: néhány ártalmatlan csapással azt kell elérnünk, hogy összegömbölyödjön. Ezután ugyanis felkaphatjuk, és sárakhatjuk nehezekek az egyik kapcsolóra, s ezzel eltüntethetjük a tűz-falat a főgonosz kulcsát rejtő ládától. A visszau-tat már ismerjük, ép csak a korábban leszállított függőhídnál eshetünk gondolkodóba. No ott sem sokáig: öntsünk vizet a fortyogó lávára, amivel így liftet kreálhatunk. A főgonosz ajtajához végül a csákiyával lendülhetünk át.

GOHMA

Egy túlméretezett rák gondoskodik a szóra-koztatásunkról a dungeon végén. A gyenge pontja ott rejlik a magasban: a mennyezetről Valoo farka csúg lefelé – mert hát a farka miatt olyan morcos a sárkány. Segítsünk neki kiszabadulni, azaz célozzuk be a csákiyánkkal: erre a legalkalmasabb pillanat az, amikor a rák olojja beleeragad a földbe. Ezzel a módszerrel leszállíthatjuk a plafont Gohmára, s csak arra kell vigyázni, hogy időben engedjük el a kötelet, nehogy a rákra zuhanjunk. Háromszor kell rászakítani a plafont, ami így széttröri a szemét védő pajzsot, s így amikor bizonyos támadá-sainál előre hajol, kedvező alkalom nyílik a szemébe csapkodni, valamint a továbbiakban a csákiyával is odahúzzhatjuk a kardunkba. Párszor megszorzunk a karddal és már búcsút is inethetünk neki.

Győzelmiunket együtt ünnepelehetjük a helyb-ellekkel, s Komali herceg megbecsülése jelölő odaadja nekünk a féltett kincset. Mehetünk tehát a következő gyöngyért a Forest Haven ne-vű szigetre. Ehhez azonban megfelelő széljárás is szükséges, amit nem bízhatunk a véletlenre. Medil mondja is, hogy merre van a megoldás: az alagúton keresztül menjünk át a sziget túldoldalra, ahol két emlékművet találunk. A ciklonok istenének szentelt sajnos le van rombolva, viszont a szelek istené ép, és arról leolvashatunk egy dallamot. Játsszuk el a Wind Wakerrel, minek után megkapjuk azt a képessé-get, hogy mi irányíthatjuk a szelet. Menjünk a csónakunkhoz, és még a parton játsszuk el újra a dallamot, és fordítsuk a szelet Dél felé.

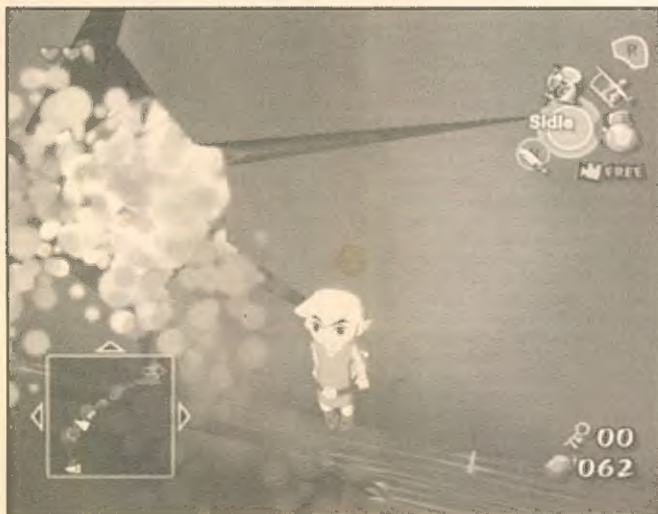
FOREST HAVEN

Megérkezvén a célunkhoz egy sebes sodrású patak, körülötte pedig hűvös növények fáradoz-nak a megállásunkon. A növényeket természetese-n üssük szét, majd ugráljunk végig a patakból kimagasló platformokon, illetve ahol lehet, ott a csákiyánkkal lendülünk tovább. Az octocrocok lövédekeit a pajzsunkkal tükrözzük vissza. A végén nyugodtan belesethetünk a vízbe, az már ugyanis csak térdig ér. A sziget belsejében továbbra is haladjunk a patak medrében, s így végül ráakadunk a Nagy Deku Fára, akit azonban elleptek holmi undorító kis chuchuk. Bukenfesz-ünk neki a fa törzsének, amivel így lerázzuk őket, s adjunk nekik a karddal. A Deku Fa hálás a segítségért, és oda is adná a nála lévő gyöngyöt, de mint korábban a rító törzsfőnöknek, neki is van valami fontosabb dolga: természetességi szertartásra késztülődik a kis növényeszerű lények, a korokok segítségével. Természetesen itt is történik valami, amiben nyilván benne van Ganon keze: az egyik legmagasabban nőtt ágán – nehogy túl könnyű legyen. A lila növényeket hívhatjuk segítségül, melyekbe be kell ugra-nunk, s így jó magasra lövethetjük ki magunkat. Növényről növényre ugráva – illetve a faágon megpihenve, majd a csákiyával továbbblndulve – kaparíthatjuk meg végül a levelet, amivel mostantól egyrészt legyezni lehet, másrészt vitorlázhatunk vele. Mivel mindkét mozdulat tulaj-donképpen egy varázslat, ezután a varázserőnk is nyilván létez tartva, s a pénzhez hasonlóan a fűből és az edényekből szerezhetünk varázslito-ló üvegséket.

Miután felvettük a levelet azzal ájtéjőernyőz-hetünk a járatok, ami a tiltott erdőhöz vezet. A rettegett erődség a szomszédos szigeten tarúl el, ezért még a tenger felett is át kell vitorláz-nunk. Igazítsuk a szelet a megfelelő irányba, és használjuk ki a pihenőhelyet, mert a teljes távhoz fel kell tankolni varázserőből. A pihenőhely alacsonyabban fekszik, mint az őti célunk, de körülötte egy ciklon kering, ami bélelrepülve elérhetjük a kellő magasságot.

FORBIDDEN WOODS

A tiltott erdőben újfajta zárrakkal találkozunk. Annyi a trükk bennük, hogy a láncok csak akkor tűnnek el, ha a közepükön lévő virágot sikerül megsebezni, ami akkor nyílik ki, ha távol va-gyunk tőle. A metódus tehát a következő: fogunk egy természetes diót, és nekijuttatjuk a virágnak. A csapóknál ismét a lila növényekkel ugráljunk tovább, kiegészítve egy kis ejődményzéssel. A magasban lévő ajtónak ezúttal egy bombanö-vényt hajlíthatunk, majd újabb jellemző helyi sajátosságra bukkanunk: a következő teremben gondolán utazhatunk, amit szellapátok működtet-nek. Még kell tehát legyezniük őket. Amíg nincs bumerángunk, addig a propelleres növények el-len is a legyező a leghatásosabb: annak hatására lezuhanunk, és a földön sebezhetővé válnak. Az avarhalmokat szintén érdemes meglegyinteni. A lila növény természetesen ismét a magasba jutáshoz kell, ami után hívjuk a gondolát, hogy azzal egy diót hozhassunk a túldoldalra a követ-kező zárt ajtóhoz. Utána újabb dióra bukkanunk, amit csak úgy tudunk megszerezni, ha még távolról – mielőtt kiemelkednének körülötte a





csápok – odébb legyezzük. A dungeon központi termében felfelé haladjunk – elő a csákiával. A közepén függő fatörzset átjáróként használhatjuk, és átvihetjük rajta a diót a megfelelő ajtóhoz. Később a csápokkal teli terem tulajdonképpen egy labirintus, s megfelelő irányokba kanyarogva két helyre is eljuthatunk. Először a bomba növényhez menjünk, azzal ugyanis nemcsak az iránytűhöz robbanthatunk utat, hanem áthajlíthatjuk a csápok fölött és a másik irányban lévő deszkákat is eltüntethetjük. Így egy kulcs kerül elő, amivel a központi terem lelakolt ajtaját nyithatjuk. Ismét szálljunk gondolába, majd a lila növényeken keresztül ugráljunk fel a lombok tetejére. Ott menjünk el a zárt ajtót, s a nyitottan egy kulcsot tovább. Egy rusnya lepke kinyírása után megszerezhetjük a bumerángot. Közben a bogáncsok nem sebeznek, de épp elég az is, hogy lassítsák Linket, úgyhogy a pörgő támadással igyekezzünk lerázni őket. A bumerággal célozzuk be az ajtó fölötti kapcsolókat, majd az előző helyiségekben is alkalmazzuk: innenől fogva nincs szükség dióra a virágos ajtók nyitásához. A dióréngeteg kocányait is frankón elvagdoshatjuk vele, s szabad utat biztosíthatunk egy hosszú (alaposan kiszámított) siklórepüléshez, ami után a lógó fatörzstől felugrunk ki. Vágyuk el ennek a tartókötélre (lehetőleg egyetlen dobással), s így a lezuhanó tömeg átszakítja az alsó szintet. Igyekezzünk a megnyitott irányba, majd az elágazásnál jobbra. (A bumeráng bogáncsok ellen is hatásos.) Szakítsuk le a plafonról csüngő virágot, amit ezután tufaját használhatunk. A tutajt hátuljához állva a Deku levellel legyezzhetjük át magunkat a rövid vizes szakaszon, melynek a végén két octoroc lövedékeit kell visszapatlantatnunk. Egy újabb, de ezúttal igencsak egyszerű bumerángos feladványhoz érkezünk: másszunk fel a hatalmas fatörzshöz, s onnan körbénézve célozzuk be a bumerággal (természetesen egyszerre) a körbe elhelyezkedő kapcsolókat. A kapcsolók megnyitják a főnök kulcsának rejtékelyét, s ennek begyűjtése után a tönk tetejéről átlendülhetünk a kivetető kapuhoz – használjuk a csákiát. A központi teremben legyezzük meg a propellert, ami egy hatalmas forgószerszemet indít be, majd próbáljunk úgy ugrani a szélbe, hogy nyomban kifeszítsük a fejünk fölé a Deku levelet. A bumerággal nyissuk ki a virágos ajtót, nyírjuk ki a két bogarat, és szabad az út a nagyfőnökhöz.

KALLE DEMOS

A helyi folklorhoz igazodva egy egész termet betöltő csápok növényekkel megkötözött Makar szabadságáért. Az új fegyverünket, a bumerángot kell bevinni. Meneküljünk a csápok elől folyamatosan, majd amikor halljuk/látjuk, hogy az ellenfelünk már az összes csapját eldugta a föld alá, minél több lánt becélozza vágyuk le mihamarabb a plafonról a virágot. Leesve szétterül a dög, s láthatóvá válik a közepe: ez a kedvező alkalom, hogy adjunk neki a karddal. Ne törődjünk vele, hogy közben a szirmok ránk záródnak, úgylis hamar kiköp minket.

A sikeres akciónak jutalmaként megkapjuk a Deku Fától a Farore Gyöngyöt, s immáron csak egy gyöngy van hátra. Mielőtt elindulnánk érte, érdemes beugrani Deku Fától nyíló kis boszorkánykőhöz, ahol egy Holo nevű korokkal főzhetünk valami szuper energiatápot. Csak oda kell adunk neki egy Boko Baba magot (a hüsevő növények után maradnak ilyenek). Ezek után térjünk vissza a csónakhoz, és vitorlázzunk el a Király által megjelölt ponthoz.

A HARMADIK GYÖNGY

A Great Fish szigetet romos állapotban találjuk, s Jabun, a vizek szelleme nincs sehol sem. Valamivel jobb hír az, amit a postás hoz, nevezetesen hogy Jabunnak még időben sikerült elmenekülnie Ganon elől. A saját szigetünkön, Outset Islanden bujkál, de a rejtékelyhely olyan hatalmas sziklák zárják el, hogy azt még a kalózok hajójával sem lehet betörni. Erről jut eszébe a postásnak, hogy véletlenül a kalóznak is elmondta Jabun történetét, mire azok rögtön azon kezdtek el morfondírozni, hogyan juthatnának be a rejtékelyhelyre – nyilván kincseket



remélnék. Legutóbb Windfall Island-en látták őket, úgyhogy megfelelő széljárást rendelve mi is hajozunk oda.

Úgy kéne megtudnunk, miben is mesterkednek, hogy közben ne vegyenek minket észre. Éjszaka érkezünk a szigetre (a Great Fish szigetet ért támadás óta nem múlik el az éjszaka), ahol valóban ott horgonyoz a kalózhajó. Magukat a kalózoikat a bombáuzásban találjuk (a sziget déli csücskében), s éppen annak kirárolásán fáradoznak. (Nam tetszettek nekik a bombaárus szemérmellenül magas árai.) Az üzlet bejárata zárva van, viszont hátul a tetőn találunk egy kis lyukat, amin keresztül bemászhatunk. (A peremen átlátszóhatunk, majd a növényzetbe kapaszkodjunk a hátsó falnál.) Odabent hősünket csupán Tetra kisasszony fedezi fel, de szemlátomást nem akar nekünk rosszat, s nem buktat le minket. A kalózok beszélgetéséből a legfontosabb rész az, amikor Mako, a legutóbbi fazon a társát kérdezi a jelszóról, amit állandóan elfelejt. Ez a jelszó játékonként változik, így mindenképpen jegyezzük meg, majd menjünk a magas szirtre, ami a kalózhajó fölé nyúlik, s onnan ugorjunk fel a hajóra. Az ajtónál mondjuk be (illetve pötyögjük be) a jelszót, s menjünk le Nikohoz, aki örömmel lát minket. Újabb leckeit kapunk tőle: ezúttal úgy kell végigugrálunk a lámpások közt, hogy nincsenek platformok. Kötélről kötéltre muszáj haladni, mielőtt még bezáródna a túladalt a rács – utóbbit ismét a kapcsolóval nyithatjuk fel. A jól végzett gyakorlatot Niko azzal jutalmazza, hogy ad nekünk a bombákból, amit az imént zsákmányoltak. Minthogy még mindig nálunk van Miss Tetra bűvös köve (amit még a játék elején csúsztatott a zsebünkbe), a lány mindent hall és lát, de megígéri, hogy reggel elönyt ad nekünk a kincs felkutatásához. Ganon átka miatt sosem lesz reggel, úgyhogy ez nagyon is megfelel nekünk – akkor hát irány az Outset Island. A szigeten ellátogathatunk haza, s a ház előtt – ha még nem tettük volna meg máshol – elolvashatjuk a postaládánál a leveleinket. Sok hasznos dolog kerül elő a ládából, így például a Beedle's Chart, mely térképen be van jelölve az összes Beedle bolt holéte.

A sziget „hátlujánál”, vagyis a D-I oldalánál egy hatalmas örvény vadi Jabun rejtékelyét, ezért elég nehéz lesz becélozni a sziklafalat, ami a barlangját elzárja. (A csónakban ágyuként működnek a bombák.) Mindenesetre kibontva a falat valóban ott találjuk Jabunt, és megkapjuk tőle a gyöngyöt – no lám, ez milyen egyszerű volt.

A három gyöngy három szoborhoz tartozik, melyek apró zátányokon vannak a tengeren – a Király bejelöli az összeset a térképen. Mindhárom gyöngyöt a helyére rakva azok egy egyenlő oldalú háromszög csücskét alkotják, s a háromszög középpontjánál kiemelkedik a tengerből az Istenek Tornya, ahol bizonyítanunk kell a tudásunkat.

TOWER OF THE GODS

Az Istenek Tornyában eleinte a ladikkal kell közelednünk – ezt az R-rel aktiválható „cirkálással” tehetjük meg. Rögtön azt is felfedezhetjük, hogy a templom belsejében hol felemegy a vízszint, hol lemegy. Ez a dungeon legtöbb szobájában érdekes feladatokat fog eredményezni. A bejáratnál jobbra az ÉK-i résznél érdemes kezdenünk, ahol másszunk ki az oszlop tetejére a magas vízszintnél, és rakjuk az egyik ott lévő szobrot az ajtót nyitó kapcsolóra. Bent intézzük el az elektromos chuchut. Hogy ne rázzon meg minket, előbb el kell kábitani a bumerággal. A medence alján pakolunk egy ládat a kapcsolóra, ami így apálynál egy hidat eredményez, s azon ki-vihetjük a torony bejáratához a szobrot. Semmit se nyomjunk, amikor nyitjuk az ajtót, különben az „A” eldobást fog jelenteni. Rakjuk a szobrot a helyére, s kicsit odébb leeresztődik egy rács. A rács mögötti terem nyitáshoz rakjuk az újabb szobrokat a kapcsolóra, majd bent egész egyszerűen iökljük a harmadik ládat a többivel egy vonalba, pontosan a szomszédjai közé. Így dagálykor szépen végigugrálhatunk egy lánggal a fáklyához. A gyűjtögetés eredménye egy láda, benne egy kulccsal. Amennyiben meg akarjuk szerezni a dungeon térképét, úgy a főbejárat mellett, DK-is szobába is benézhetünk (apálykor

közélíthető meg az ajtaja), s ott a berobbanható falak mögött kell kutakodnunk (jobb, középső).

Ezek után hajozunk át a főbejáratnál nyugati falhoz, ami ugyancsak berobbanható, illetve szétágyúzható. A simán nyíló ajtó mögött a megtaláljuk a helyi iránytűt, a víz áztatta fáklyákat meggyújtva pedig egy bónuszládához juthatunk. Utána nyissuk ki a kulccsal a köztük lévő ajtót. Egy újabb szobrot kéne kivinnünk az előtérbe, melyhez az elektromos chuchut kinyírásával varázsolhatunk elő lépcsőt. Amint a szobor a helyére került, közepén megszűnik a vízesség, s újabb lehetséges irányba mehetünk.

Egy „beamo” őrszembe botlunk, ami lézerek próbálja távol tartani a hivatlan látogatókat. Ilyenből még lesz néhány, ezért nem árt tudni: könnyen kikerülhetjük a dolgot, ha megfigyeljük, épp merre kering a szemre. Persze túl gyorsan pörög a fény ahhoz, hogy ne vegyen minket észre, de ha jól időzítünk, már nem fog minket utolérni a sugara. Ezzel a módszerrel tehát vigyünk át a szobában lévő két szobrot a kapcsolókra, a harmadik kapcsolóra pedig magunk állunk rá. Ugráljunk fel a beindult liftplatformokon, s egy egyelőre inaktív teleporterterembe jutunk, ahonnan három irányba lehet menni – jöllehet csak sorjában. Menjünk be tehát a villogó ajtón, keljünk át a platformra állva a szakadékon, majd a következő teremben igyekezzünk a furcsa szoborhoz, ami meglepő mód ért a szobából. Ha odaállunk alá, és felkiáltunk neki (R), leereszkedik és követni fog minket. Vezessük át az átlátszó emelvény alatt, majd kapjuk fel és ugorjunk át vele az ajtóhoz. Vigyünk tovább a teleporthoz, mire azonnal a helyére ugrál, és a középpontban előttünk egy sírköfélésség, rajta egy újabb dallammal. Tanuljuk meg elvezényelni a Parancsolás Melődiáját, és jöhet a következő ajtó. Intézzük el a koponyákat a mélység mindkét oldalán, átlendülni a csáki-lánkkal lehet. Utána ugyancsak a csákiával lendülhetünk tovább a következő szoborhoz, amit hívjunk fel. Álljunk rá a kapcsolóra, ami egy hidat aktivál, majd vezényeljük el a parancsolás nótát, s irányítsuk át a hidon a szobrot. Lendüljünk utána, s a szakadéknál rakjuk rá a szobrot a kapcsolóra. Ezek után ismét csákiázzunk, de fékezzük le a kötelet, és irányozzuk be az imént kinyitott ajtót. Kisfőnök következik: egy dárknt iovagallal kell megküzdünk. Jobb lesz hamar ki-pasztálni a harcmodort, mert a továbbiakban majd közönséges ellenségeként meg jönehány társával találkozunk. A leghatásosabb ellene a ripozt, amivel vagy leverjük a sisakját, vagy mögé kerülve a pánclájának a szilját vágathatjuk át. Miután leverjük a sisakját a bumerággal akár meg is béníthatjuk, ami még jobban megkönnyíti a dolgunkat. A dárknt ezúttal egy ládát őriz, amit felnyitva egy ijál gazdagodunk. Visszatérve a szoborhoz lökjünk bele a szembe a falon, ami így platformokat varázsol a szakadék fölé, és a koponyákat is nyilazzuk le. Vigyük át a szobrot a helyére, s jöhet az utolsó ajtó.

A mérlegserpenyőket egyelőre hanyagoljuk, s lent menjünk be a nyitott ajtón. Úgyes ugráljunk a liftező platformokon, s a nyitott szemekbe löve indítsuk be azokat, amelyek meg állnak. A lényeg az, hogy feljussunk a ládához, ami egy kulcsot rejt magában – de amőgy bónuszt szerezhetünk, ha a bejárat feletti szembe is belefővünk és az első ládatól továbbugrálunk a bónuszládáig. Az új kulcsunkat a serpenyőknél lévő zárt ajtónál használjuk fel: rakjunk az egyik serpenyőbe két szobrot, s így átgorhatunk az ajtóhoz a felemelkedett serpenyőről. (A serpenyők mellett berobbanható fal mögött csak egy kincses tékép van, aminek megszerzéséhez a Szel Rekvietmet kell eljárszani a kék pecsétén.) A megnyitott ajtó mögött van a harmadik szobor, de el van zárva lézersugarakkal. Sebaj: másszunk

fel a közepén lévő talapzatra, és vitorlázzunk át a lézerek fölött a Deku level segítségével. Hogy hogyan jutunk ki? Egyszerű: magunkhoz hívjuk a szobrot, elvezényeljük a Command Melődiát, és odaugrálunk vele a sugarak kapcsolójára – neki nem árt meg a lézer. A serpenyőknél természetesen még több tuskés szobrot kell a mérlegre pakolni ahhoz, hogy a terühünkkel együtt tudjunk átugorni.

A három szoborral aktivált teleport elvisz minket a torony főnökének kulcsához. A kulcs ládája elől a szokásos szoborcipelgetéssel tünthetjük el a sugarakat. A kulcs felvétele után felélednek a tuskés szobrok, akiknek az a kellemetlen tulajdonságuk, hogy egyfolytában rohamozzák hősünket, és mindemellett csak a hátuk közepe sérülékeny. Vagy kerőljük ki őket összesen, és úgy csapjuk meg őket, vagy eresszünk beléjük egy-egy nyilat, amivel megbénítjuk őket, és így könnyebben a hátukba kerülhetünk.

A főnökhöz a torony oldalán vezet egy lépcső, amit két madár és jönehány őrszem szegeli. A körbepásztáló őrszemeket továbbra is elkerülhetjük, viszont a fix irányba lézerezőket muszáj elintézni. Menjünk olyan közel hozzájuk, hogy megjelenjen a sugár: akkor ugyanis befoghatjuk a lencsét és nyíllal szétterhetjük.

GOHDAN

Gohdan, aki egy irdatlan fejből és két hasonló méretű praciából áll tulajdonképpen nem az ellenségünk, hanem csak tesztel minket. Ez abból is kitűnik, hogy rendkívül sportoszerűen mindig ki-prúszkol nekünk egy köteg nyilvesszót, ha netán teljesen kifogyánk. Ebből az is nyilvánvalóan következik, hogy az ijunkat kell bevetni ellene. Először is a kezektől szabaduljunk meg, melyek legyeknek kilapítani minket. Mindkét tenyérbe lökjünk két-két nyilvesszót, majd foglalkozzunk a fejével. Ha időközben Gohdan tűzet fűl, meneküljünk, ahogy tudunk, s oldalra térjünk ki – akár bukfencszve is. A fejen a két világító szemet kell kilöni szintén két-két nyilvesszóval, ami azt eredményezi, hogy Gohdan lezuhan, és a látott száját betömhetjük egy bombával. Háromszor kell megismételni a procedúrát, és azzal átme-gyünk a vizsgán.

HYRULE

A csata után a torony tetejére, a haranghoz kerülünk. Hurkoljuk a csákiát a harangnyelvre, és harangozzunk. Ezzel út nyílik a tenger melyére, egy letűnt királyság kastélyához. A kastélyban szemlátomást megált az idő: minden fekete-fehér, és az örök mozdulatlanok. Egy titkos szentélyt keresünk, aminek a megnyitáshoz a közepén lévő kötömböket forrassuk úgy, hogy azok a következő megjelölt helyekre kerüljenek – vagyis a Triforce emlékműjét formázzák meg. A teremben álló hatalmas Link szobor így arább görböl, s a megnyitott szentélyből elhozhatjuk a legendás Mester Kardot, az idők Hősnének a kardját. Új szerzeményünkkel akkor irány Ganondorf főhadiszálláshoz, jöllehet előbb meg szembe kell szállnunk az időközben kiszínesedett és feleledt gonoszokkal. Csak az egész bagázs legyilkolása után távozhattunk a kastélyból.

FORSAKEN FORTRESS MÁSODIK EMELET

Útban a Forsaken Fortress felé alighanem az utunkba kerül egy vadabb ciklon, amit azonban ezúttal ne kerüljünk el. Hagyjuk csak, hogy el-





kezdje magával sodorni a csónakunkat, s ekkor célozzuk be nyíllal a légörvény közepén tanyázó Cyclost. Ha sikerül háromszor eltalálnunk még azelőtt, hogy magával ragadná a hajónkat, akkor megtanítja a Szélviharok Balladáját, s a játék fennmaradó részében teleportként használhatjuk a ciklonokat.

Katapult híján most radikálisabb módon törhetünk be Ganondorf erődírményébe: egyszerűen ágyúzzuk szét a főkaput. A kard birtokában most természetesen bujkálni sem kell. Az udvaron egy jókedvű árnyalak jelenik meg: ő Phantom Ganon, aki elég idegesítő fazon. Mint az Ocarina of Time-ban Ganondorffal, vele is teniszezni kell. Időnként ugyanis gömbvilágokat generál, amiket visszaüthetünk neki, de ő is visszalát, s a „labda” egyre gyorsabb lesz. A cél természetesen az, hogy végül ő hibázza el az egyik ütést, ami annyira megviseli, hogy kénytelen kilépni magát. Ilyenkor mehetünk oda hozzá, és adhatunk neki a karddal. A csata győztesének végül egy láda jár, amiből egy újabb remek tárgyat vehetünk ki: a koponya-kalapácsot. Ezzel a kalapáccsal leüthetjük az erődírmény újonnan rendszeresített kapcsolóját, és természetesen fegyverként is beválhat. Némelyik ellenfelek már a lökéshullámától is lebénulnak, ha csak simán a földre csapunk. A kislányok történetéhez vezető út változatlan, jóllehet eltűntek a kötelek, s ezért néhol a Deku levéllel kell repülnünk. Továbbá van egy csomó terep akadály, amit az imént szerzett kalapáccsal takaríthatunk el. Ezúttal egy másik reflektor világítja meg a tornyot, aminek a kezelőjét mindenképp le kell csapnunk, mielőtt még elindulnánk fölfelé, különben a keskeny peremeken álló ágyútűz alá veszik hősünket. A torny kapuját nyitó kapcsolót akkor a kalapáccsal végük kezelésbe. Ezúttal sikerrel jár a foglyok kiszabadítása: Miss Tetra és a kalózái gondoskodnak róla, hogy a griffmadár távol legyen. Igaz, csak rövid időre, úgyhogy azért nem üssük meg simán a dolgot.

HELMAROC KING

Miután ránk zárult a kapu, vízzel töltődik folyamatosan a torony, a madár pedig megpróbál szétlöpíteni minket. A leggyorsabb megoldás az, ha mit sem törődve az apró-cseprő ellenségekkel rohanunk, ahogy csak tudunk, mindig csak felfelé. Ha elég gyorsak vagyunk, a madár mindig csak utánunk tudja leomlasztani a rámpákat. Ha nem, akkor viszont kénytelen leszünk úszva megvárni, míg a vízszint eléri legutóbb leomlasztott részt. A torony tetejében a madár végül teljesen elalja az utunkat: koppintsunk tehát a csőrére a kalapáccsal.

A látványos hatás ellenére ez még távolról sem elég a madár elpusztításához, s a torony tetején zajlik tovább a csata. Ellenfelünk többféle trükkrel próbálkozik: amikor ránk repül, ugorjunk el a karmai elől, amikor pedig a falak menti tuskókhoz legyez minket, bukfenccezz álljunk ellen. Tulajdonképpen arra a mozzanatra kell várniuk, amikor végre leszál, s a csőrével igyekszik széthasítani Linket. Amikor csőre beragadt a

talajba, akkor érkezik el a mi időnk: sózzunk rá a fejére a kalapáccsal. Négyyszer kell ezt megismételni ahhoz, hogy széttörjön a sisakját, ami alól előkerül a taréja. Ismét a beragadás technikával immáron a taréjt vegyük kezelésbe a kardunkkal, s a madár hamarosan a múlté.

Ganondorf azonban rágósabb falat: úgy tűnik a Mester Kard mégsem olyan mesteri. Hősünket Miss Tetra igyekszik megmenteni, aki azonban így szintén Ganondorf kezébe kerül. Rádásul meglepő dolog derül ki róla – nem véletlen, hogy a foglyok között nem volt ott a Ganondorf által keresett Zelda hercegnő. Ez őselemlésünk öröme azonban koral, mert a rito törzs tagjai és Valoo még időben érkeznek...

NÉHÁNY FONTOS ESZKÖZ

Ismét a víz alatti kastélyban kötünk ki, ahol a Király (vagyis a csónakunk) megmutatja a valódi arcát: siessünk le hozzá a szentélybe. A mi csónakunkat valójában Daphnes Nohansen Hyrulenak hívják, ő a legendabéli Hyrule néhai királya. Elmondja, hogy miként lett vége a birodalmának, s kiderül, hogy Tetra kisasszony a királyi család leszármazottja – nyomban át is alakul Zelda hercegnővé. Zelda egyelőre marad a szentélyben, s ránk vár a feladat, hogy elpusztítsuk Ganondorft.

A Király szerint a kardunk már nem áll ellen a gonosznak, ezért egy hosszabb kalandnak nézünk elébe, amellyel vissza kell adni a fegyver régi erejét. A bölcsekkel történetet valami, akik a kard különleges energiáját biztosították. Hyrule két régi templomát kell felkeresnünk, amelyekel sajnos Ganon gonosz varázslattal elzárt, s ezért a templomok csúcsánál kell bejutnunk, amelyek jelenleg szigetként kandikálnak ki a tengerből. A ladikunk megjelölí őket a térképen, ám nem lehet csak úgy, egyszerűen bemenni. Néhány tárgyat előbb össze kell gyűjtenünk.

Mindenekelőtt teleportáljunk a Szélviharok Balladájával a térkép 2.6 koordinátáihoz, ott ugyanis meglepő módon nem a nyílt tengerre érkezünk, hanem egy tündérhez. Ez a tündér ellát minket kétféle varázsvilágossággal: a tüzés és a jeges nyíllal. E két nyíl mindenekelőtt kuicsként fog szolgálni két szigethez. Hajózzunk a térkép 5.2 koordinátáihoz, és keressük meg a jéghegyet, ahol olyan farkasordító hideg van, hogy képtelenség rá kiszállni. Ezen azonban változtatni tudunk, ha a csónakból belövellünk egy tüzés nyíllal abba a sárkányfejbe, ahonnan a hideg kiáramlik. Másszunk ki a szigetre, majd vigyázzva, nehogy becsúszunk a sziget lábába, ugráljunk át a tóban úszáló jégdarabokon a sárkányfej szájához. Igyekeznünk kell, mert csak ideiglenesen csökkentettük a hideget. Bent a barlangban hasonló a feladat, végig kell csúszkálnunk a keskeny jégcsúszdákon, miközben óvakodunk a denevérektől – lehetőleg intézzük el őket a bumeráanggal. Ha beesnénk a vízbe, a csákyákkal kapaszkodhatunk vissza. Amennyi-

ben elérünk a ládához, és azt kinyitjuk, megszűnik a visszazsámlálás, és miénk a vascsizma, amit felöltve nincs olyan szél, ami elsodorná hősünket. Ezt mindjárt tesztelhetjük is a kijárat megközelítésekor.

Ezek után irányozzuk be a térkép 6.5 koordinátáit, ahol pedig egy izzó szigetet találunk. Lőjünk a csónakból egy jeges nyíllal a kráterből feltörő lávába, s immáron felkaptathatunk a hegy tetejére. A madarat nyírjuk ki, nehogy a keskeny peremről lelépjön minket, majd végül ugorjunk be a kráterbe. A lávabarlangban megint csak denevérek keserítik meg az életünket, tehát elő a bumeráanggal. Ugráljunk át a lávában úszkáló kis szigeteken, amelyeken keresztül egy üres püspökszékhez érünk. Hogy ott teremjen egy láda, ahhoz el kell intéznünk a két lávahernyőt. A ládából az erőkarpercek kerülnek elő, amelyek birtokában mostantól bármilyen súlyt könnyedén felkaphatunk – mint mondjuk jelen pillanatban a szoborfejet, ami a kijárat vezető utat zárja el.

EARTH TEMPLE

A templomok közül talán kezdjük a Föld templomával, ami a térképen a 3.1 koordinátáknál van. Hajtsuk odébb a szoborfejet a templom bejáratától, és lépünk be. Mily nagyszerű: egyből egy sziklával elzárt ajtóba ütközünk. Vezényeljük el a szikla belsejét dallamot, vagyis a Földisten Liráját. Ekkor megjelenik a templom bőlcsé, Laruto (aki mellesleg egy zora), pontosan annak a szellemének. Elmondása szerint találunk neki valakit, aki átvenné a helyét, és ismét imádkoznának a templomban. De nem jó ám akárci: egy leszármazottja kell, akinél egy ugyanolyan hárfa van, mint amit a kezében tart.

Térjünk vissza a Dragon Roost szigetre, ahol nyomban felfigyelhetünk arra, hogy valaki hárfaán muzsikál. A magasból jön a hang, tehát a rito postahivatallal keresztül lépünk ki a felső erkélyre, és onnan a csákyánk segítségével lendülünk át a jobbra lévő sziklaszirthez. Medli játszik a hárfaán, akinek mutassuk meg a legutóbb tanult dallamot. A muzsika különös hatással van rá: nyomban tudatosul benne, mi is a végzete, s hajlandó velünk jönni a Föld Templomához. A barlangban lévő sziklatömbnél immáron Medlivel együtt játsszunk el a dalt, aminek eredményeként a hatalmas kő széttöredezik. Ez a templom talán a legérdekesebb az összes dungeon közül. Két okból is: egyrészt mert sokat kell kooperálni Medlivel, másrészt mert fényeket kell tükrözni.

A bejáratnál kapjuk a fejünk fölé Medlit, akinek a szárnnyal így minket is átrepítenek a koponyás ajtóhoz. Lényeges észrevétel Medlivel kapcsolatban: ha úgy megyünk át egy ajtón, hogy nem vesszük a nyakunkba őt, akkor mindig annál a ajtónál találhatjuk meg újra, amin legutóbb átmert. A nagy lépcsős tereben megint csak Medli segítségével repülünk át az első oszlopra, majd a kapcsolóra állva tegyük le őt, és játsszunk el a Command Melodyt. Medlivel ezután repülünk át a másik oszlopra, és ott is nyomjuk meg a kapcsolót. Így nyílik meg az első olyan terem, ahol szerepet kap a fény. A ránk támadó chuchuk között van egy pár fekete, amit egyszerűen nem lehet megütni. A megölésükhöz az szükséges, hogy fény érje őket: ekkor megkövülnek, és szét lehet csapni őket a kalapáccsal, illetve odébb hajtva őket szétörögni. Amint az összes chuchuk halott, egy még poénosabb rész következik.

A fény ugyebár előzi a gonosz erőket, ezért utat vág abba a gomolygó ködbe is, ami teljesen elbújtja az embert. Ha az ilyen ködbe belemelegyünk, Link csak arra lesz képes, hogy menjen és másszon. Ismét a kommandírozó dallal végük át Medli irányítását (a továbbiakban erre

már nem fogok kitérni, amikor Medli teendőiről teszek említést), s tükrözzük a fényt a köbben lévő kapcsoló irányába. Ebben a pozícióban hagyva a fényt térjünk vissza Linkre, majd a fény által biztosított ösvényen haladva – és nem előlva a fény útját – sétáljunk a kapcsolóhoz, amire üssünk egy nagyot a kalapáccsal.

Az így feltárukt tereben másszunk fel a létrán, és húzzuk el a kötőmből, míialt fény szűrődik be, amit Medli hárfaával tükrözzünk az állatszóládára. A fekete kezektől óvakodjunk, illetve mindig üssük szét őket, mert ha elkápjuk Linket vagy Medlit, pár szobával hátrébb dobják a szerepünket. A megszárdult ládából – immáron Linkkel – vegyük ki a kulcsot, amivel az előző helyen nyílik meg egy másik irány. Ott ismételtelen világosságot kell teremtenünk. Vegyünk elő tüzés nyilvesszűt, és lőjünk arra a zászlóra, ami mögül gyér fényesség szűrődik be. A fekete chuchukat ezúttal ne törjük szét, mert hasznunkra válnak: miután megkövültek, pakoljuk őket a kapcsolókra. Gyorsan menjünk fel a kialakult lépcsőn, és lökjük le a kötőmből feljárnak – így a továbbiakban már nem lesz szükség se a lépcsőre, se a chuchukra.

Haladjunk tovább, s az újabb fekete kéz szétcsapása után toljuk a helyére a kocka alakú kötőmből, ami így „villanykapcsolóként” szolgál. Medli hárfaával tükrözzük a fényt a másik kockán ülő szoborra, ami így elporlad, valamint tükrözzünk a megjelölt falakra is. Az egyik mögött egy újabb kocka, míg a másik mögött egy teleport-üst rejlik. Az utóbbit két kocka közül az egyiket a helyére tolvá a dungeon iránytűje – illetve az azt rejtő láda – kerül elő, míg a másikkal nyithatjuk a következő ajtót, amihelyt egyben feljárt is készítsunk így.

Hamarosan újabb ellenfelekkel ismerkedhetünk meg: a szellemekkel. A kardunk átszalad rajtuk, rádásul megszállják Link tudatát, és ezzel megbolondítják az irányítást. Minthogy sosincsnek egyedül, az utóbbit képességük roppant bosszantó. A fényre viszont allergiásak: rajuk tükrözve ugyanis láthatóvá válnak, s csak rohagálnak össze-vissza teljesen védtelenül. Ha ez utóbbit nem tesszük meg, akkor csak nagyrítván tudjuk őket megütni, illetve meg kell várniuk, amíg megújnak hősünk bolondítását, és maguktól elpárolognak. Fénybe sétálva persze hamarabb lekopnak. Visszatérve azonban a konkrét szobára: valamennyi ellenség leküzdése után lépcsők alakulnak ki, s mehetünk tovább Nyugat felé. Megint új ellenfelek: a koporsókból zombik jönnek elő. Lehetőleg egyszerre mindig csak egyet engedjünk ki (a koporsófedők csak akkor esnek le, ha közelítünk hozzájuk), és óvatosan lépkedjünk feléjük, mert a sikolyukkal sokáig lebénítják Linket. Abban a pillanatban tehát lehetőleg ne legyünk hozzájuk túl közel, mert azonnal a nyakunkba ugranak. Az összes zombi eltüntetése után vegyük fel a kulcsot a koporsóból, és másszunk fel a leereszkedő létrán. A kulcsot az előző tereben használhatjuk, s egy csontváz lovaghoz nyithatunk meg. Ilyenből is lesz még néhány (mindjárt ugyanezen a helyen is) ezért nem árnyó stratégiát kidolgozni ellenük. A csontváz több szempontból veszélyes: hatalmas buzogányt pörget, sokat kell beleütni ahhoz, hogy szétsessen, rádásul ha ezután nem ütjük szét az elgurult fejét, akkor újra összeszedi magát. A legideálisabb taktika a következő: szétrobantjuk egy bombával, a koponyát lebénítjuk egy bumeráanggal, majd rácsapunk a kalapáccsal. Három csontváz megöléséért megkapjuk a tükrőpajzsot, amivel a továbbiakban immár mi is tudunk tükrözni. Tükrözzük a pajzsral a fényt a kijárat feletti felföldra: így nyílik meg a visszatér. Próbáljuk ki az előző tereben is a pajzsot az újratelődött





szellemek ellen. Áttételesen immár a napocska-val jelzett falrészhez is oda tudjuk vezetni a fényt ugyanitt: Medli hárfájával tükrözzük lefelé a fényt, majd azt tükrözzük tovább Link pajzsával. A megnyitott átjáróban ismét egy ilyen dupla tükrözéssel némi pénzhez juthatunk, az ajtón keresztül pedig visszaérkezünk a ködökhöz, ami fölött Medli segítségével repülünk át. A köd feletti szoborfej szeméit egy-egy hold alkotja, Medli hárfájának, és Link pajzsának segítségével egyszer tükrözzük rájuk fényt. A megnyitott úton fáradjunk lejjebb, majd még lejjebb. A bolondító koponyákra teljes nyílással lövünk, majd miután leestek, üssük szét őket. A függőhíd utáni követ ismét a Földisten Lírájával nyithatjuk, természetesen megint Medlivel együtt zenéljünk. Menjünk tovább, majd tükrözzük a fényt a szobrokra. A baloldali a sarokban lévő tükror segítségével találhatjuk el, s először a mögöttes lévő ajtón menjünk be. Vágyunk át a ködön, majd toljuk a nagy tükröt a helyére és üssük le a kalapáccsal meglátott a kapcsolót. Ezzel fényt tükrözzük a szomszédos helységbe. Menjünk vissza az előző szobába, mire a szemközti ajtón továbbhaladva köddel teli terembe érkezünk. Vágyunk át a ködön, és kerülje a fekete kezeket kutasuk fel a terem túsó végében a ládat. Várjuk meg, amíg kitisztul a fényünk, és vegyük ki belőle a kulcsot. (Közben eltűnik a köd, ezért eltűnhetjük a fekete kezeket.) A kulcs az előző teremben lévő zárt ajtót nyitja. Ugyebár a szobrot már eltakarítottuk a kockáról, úgyhogy azt odatothajuk feljárónak, és benyithatunk a terembe, ahová nemrég betükröztük a fényt. Intézzük el a szokásos módszerekkel az ellenségeinket, ami után megint kooperálunk kell Medlivel – mert természetesen pont azon szobor mögött van a továbbvezető út, ahova csak kettejük együttműködésével tükrözhetünk fényt. A koporsókkal teli folyosó végén megint együtt kell zenélnünk Medlivel, ami után már nincs messzi a dungeon vége, de még nincs meg a kulcs a főnökhez. Lefelé a lépcső egy ajtóhoz vezet, amin keresztül a legnagyobb tükrös terembe érkezünk. Medli irányítva repülünk fel a középső rész tetejére, s a kapcsolóra ráállva ereszkünk a terembe fényt. Az eddigi tapasztalatainkat hasznosítva toljuk helyére valamennyi tükröt, noha csak sorjában tehet beldolgni. Mindig figyeljük meg, hogy a legutóbbi helyére tolt tükröket hova tudunk tükrözni, melyik emelvényről tudunk új irányokat becélozni, és hogy melyik fal mögött rejtőzhet egy elölözhető tükrő. Logikus a sorrend, hiszen cikcakkban kell haladnia a fénynek – ahol kell, ott Medli segítségével is vegyük igénybe. Végül megint egy óriási maszk két szeméhez kell tükröznünk a fényeket, s így nyílik meg a főnök kulcsának a szobája. A kincsesládát egy lovas és két koponya őrzi. Megserezve a kulcsot másszunk vissza a láncokon az aranyzáras ajtóhoz, pontosabban repülünk át oda.

JALHALLA

Az óriási szellem igazából nem lehet gond. Minthogy kisebb szellemekből nyeri az erejét, pontosabban azokból épül fel, ő is a fényre allergus. Tükrözzünk rá, amitől szilárdá válik és lezuhan. Ekkor kapjuk fel a földről, és hajtsuk neki az egyik tuskós oszlopnak. A tuskéktól szétpukkad, és az apró szellemek szanaszét szaladnak. Minél több szellemet sikerül ilyenkor egyszerre kardéle hányani, annál kevesebb menetből áll majd a küzdelem – merthogy idővel a megmaradt szellemek ismét összeállnak Jalhallává, és az egész hajchó kezdődik előlről.

Jalhalla halála után Medli is megérkezik, s a visszajárával visszállítja a kardunk régi erejét – de csak félig.

WIND TEMPLE

Hajózzunk most akkor a másik templomhoz (4, 7), ahol egy szoborfej igyekszik elfűjni Linket a bejáratától. Vegyük fel a vascizmát, így a közelébe férközhethetünk, és a kalapáccsal szétböröhetjük. Miután elvezényeltük a Szélisten Áriáját, ami itt is egy kötömbre van felvéve, ebben a templomban egy egyszerű fűj képeben jelenik meg a bőcs. A feladat hasonló, mint korábban, csak most egy hegedülő személyt kell keresnünk. Nyilván emlékszünk még rá, hogy



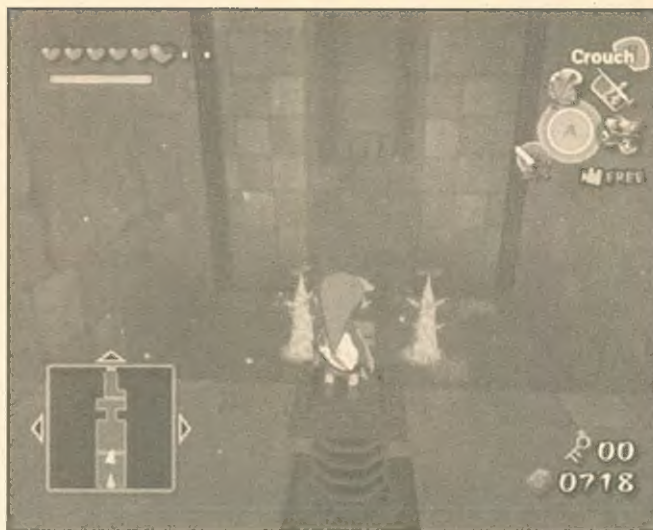
Makarnak volt hegedűje, tehát a következő úti célunk a Forest Haven. Rögtön ahogy megérkezünk, hegedűszo úti meg a fölünket, s szemlatozást a vizeses mögöl szűrődik ki a muzsika (hangjegyek láthatóak). Akasszuk tehát be a csákyánkát a vizeses fölé, majd ahelyett, hogy átlendülnénk a túlpartra, mint korábban, most ereszkedjünk lejjebb, és a vizeses közepébe ugorjunk be. Beszéljünk Makarral, majd játsszuk el neki a Szélisten Áriáját, és térjünk vissza vele a templomhoz, ahol a kötömbnél megint csak muzsikáljunk kettesben.

A Szél Templomában természetesen szíles feladványok vannak. Első dolgunk – miután kinyitunk egy varázslót – egy lefelé fűző légörvény kikapcsolása. Kommandorozzuk Makart, akivel fel tudunk repülni a légörvények mögötti kapcsolóhoz, ami elállítja a szelet. Ezután álljunk rá Link vascizmáival a fenti rugóra, levéve a lábbelit lövjük fel magunkat, majd a Deku levéllel vitorlázunk át a kapcsolónál hagyott Makarhoz. Természetesen együtt menjünk tovább. Intézzük el a szobrokat, majd a levéllel legeyzzük meg a szállapátot, mire a szemközti ajtón továbbhaladva köddel teli terembe érkezünk. Vágyunk át a ködön, és kerülje a fekete kezeket kutasuk fel a terem túsó végében a ládat. Várjuk meg, amíg kitisztul a fényünk, és vegyük ki belőle a kulcsot. (Közben eltűnik a köd, ezért eltűnhetjük a fekete kezeket.) A kulcs az előző teremben lévő zárt ajtót nyitja. Ugyebár a szobrot már eltakarítottuk a kockáról, úgyhogy azt odatothajuk feljárónak, és benyithatunk a terembe, ahová nemrég betükröztük a fényt. Intézzük el a szokásos módszerekkel az ellenségeinket, ami után megint kooperálunk kell Medlivel – mert természetesen pont azon szobor mögött van a továbbvezető út, ahova csak kettejük együttműködésével tükrözhetünk fényt. A koporsókkal teli folyosó végén megint együtt kell zenélnünk Medlivel, ami után már nincs messzi a dungeon vége, de még nincs meg a kulcs a főnökhez. Lefelé a lépcső egy ajtóhoz vezet, amin keresztül a legnagyobb tükrös terembe érkezünk. Medli irányítva repülünk fel a középső rész tetejére, s a kapcsolóra ráállva ereszkünk a terembe fényt. Az eddigi tapasztalatainkat hasznosítva toljuk helyére valamennyi tükröt, noha csak sorjában tehet beldolgni. Mindig figyeljük meg, hogy a legutóbbi helyére tolt tükröket hova tudunk tükrözni, melyik emelvényről tudunk új irányokat becélozni, és hogy melyik fal mögött rejtőzhet egy elölözhető tükrő. Logikus a sorrend, hiszen cikcakkban kell haladnia a fénynek – ahol kell, ott Medli segítségével is vegyük igénybe. Végül megint egy óriási maszk két szeméhez kell tükröznünk a fényeket, s így nyílik meg a főnök kulcsának a szobája. A kincsesládát egy lovas és két koponya őrzi. Megserezve a kulcsot másszunk vissza a láncokon az aranyzáras ajtóhoz, pontosabban repülünk át oda.

A rásos válaszfalról ne ugorjunk le csak úgy egyszerűen, hanem álljunk rá a négyzetes platformra, és azt szakszítuk át a vascizmánkat felőlve – így nem kap el minket az aszcsinál a kéz, ami kaszaboljunk le. A válaszfalt ezáltal is a szállapát segítségével forgassuk el, majd a túloldalra érve ugyanúgy forgassuk is vissza. Utóbbi azért szükséges, mert különben nem tudjuk felfelvetni magunkat a rugóval, amit megint csak a vascizmánkkal nyomhatunk össze (a rugóprésszel mozzanatát többször nem fogom elismertetni). Egy sziklaajtóhoz érkezünk, amivel Makar nélkül most meg nem tudunk mit kezdeni, viszont attól jobbra is van egy ajtó.

A következőkben a siklóernyős tudományunkra lesz nagy szükség. Vegyük elő a Deku levelet, és repüljünk bele a légörvénybe, ami feltol minket elég magasra ahhoz, hogy elvitorlazzunk az utunkat álló rács kapcsolójához. A továbbiakban az a feladat, hogy pontról pontra vitorlázunk, kihasználva a légörvények jótékony hatását. So-se próbáljunk egyszerre túl sokat repülni, hiszen ha elfogy a varázserőnk menet közben, leesünk alulra és kezdhethetjük az egészet előlről. Mindig álljunk meg varázserő gyűjtési. Egyébeként is meg kell állnunk, mert egy varázsló is megkeseríti az életünket. Ha nem akarjuk, hogy felőljön minket a levegőben, kénytelenek leszünk célba venni tüzes nyílakkal. Az elején az elágazásnál jobbra forduljunk, hacsak nem kívánjuk megszerezni baíról a templom térképét. A végén megint csak van egy varázsló, akit alighanem manuálisan kell becélozni (mert túl távol van a befogásához), bár mivel a varázserőnk véges, talán inkább érdemesebb megkockáztatni előbb a repülést, és utána végezni vele.

Tulajdonképpen visszajutunk a központi részhez, de egy másik szintre – egy kapcsolóhoz. Álljunk rá a kapcsolóra a vascizmánkkal, s ezzel újabb szintet nyitunk meg lefelé. Ugorjunk le alulra, és menjünk be a nyitott ajtón. A csizmánkat felőlve szakadjunk le a négyzetes platformok valamelyikénél az alsó szintre, majd ott toljuk a rugós blokkot hátra, a nyílás alá, a másik blokkot pedig melléje, hogy felmászhashunk a rugóra. Lövjük fel magunkat a tuskék mögé, és szerezzük meg a következő kiskulcsot. A kulccsal a központi terem másik ajtaját nyithatjuk, s egy igen izmos varázslóval kell megküzdenünk, aki mindenféle ellenfelet varázsol az arénába. A községséges ellenfelekre addig felesleges is figyelmet fordítanunk, amíg



a barna köpenyes varázslót ki nem nyírjuk, hiszen mindig jönnek helyettük mások. Az aréna megvilágításával elnyerjük a jutalmunkat: a láncos kampót. Ezzel az eszközzel felhúzhatjuk magunkat a céltáblaszerű pontokhoz, illetve a fákba is beakaszthatjuk. Mint megszokhattuk, addig nem is távoztunk az arénából, amíg ki nem próbáltuk az új eszközt: húzassuk fel tehát magunkat az ajtót nyitó kapcsolóhoz, és verjünk rá a kalapáccsal. Visszatérve a központi részhez húzassuk magunkat platformról platformra, majd amikor már nem tudunk a kampóval feljebb menni, vitorlázunk át a terem másik oldalára. Egyrészt ott van egy ládában a templom irányítóje, másrészt a túloldalt újabb platformok vannak, amelyeken – vagy egy rugó, vagy a láncos kampónk segítségével – még feljebb juthatunk. Makar cellájához kell felhúzni végül magunkat, ahol öltünk magunkra a vascizmát, majd a kampót a szoborfejbe akasztva rántsuk félre a cella ajtaját. Makarra váltva ültessünk fákát a földszinten, ami egy hatalmas propeller beindulását eredményezi. Ennek a szélét kihasználva vitorlázunk fel Linkkel a legfelső szinten nyíló ajtóhoz, ami mögött egy csomó tuskés szobrot találunk, illetve azok legyőzése után egy újabb kulcsot.

Most a kis barátunkat együtt látogassunk vissza oda, ahol Makart elfogták, nyílazzuk le a varázslót, majd a kampónkat a fákba akasztva húzzuk fel magunkat a platformokra. A következőkben ugyanez az ültetés/felhúzás játék következik – meg néhány koponya, amikkel szodás szerint jeges nyílakkal végezzünk. Az út végül ismét a központi terembe torkollik. Tegyük rá Makart az egyik kapcsolóra, mi pedig álljunk rá a másikra: ezzel megnyílik előtűnk a rács a terem felé, s egyúttal a propellert fedő rács is odébb csúszik. Mielőtt lemennénk oda, még nézzünk el a középső szint azon ajtajához, amit az a bizonyos szikla zár el, amit csak Makarral együtt tudunk eltüntetni – vagyis Keletrre induljunk, az ordító szobrok felé.

A kősziklától szabaduljunk meg egy kis zenével, majd szerezzük meg a nagyfőnök kulcsát, amit lovagok őriznek. Ha megvan, Makarral együtt nézzünk el a központi propeller alá, s a kis kulcsunkkal nyissuk ki az ajtót. Egy varázsló és két csontváz kinyírása után elő a láncos kampóval, és a platformokon keresztül húzassuk fel magunkat a kapcsolóhoz, ami a soron következő ajtót nyitja – a kapcsolóra a vascizmában álljunk rá.

A szomszédos helyiségben végezzünk az összes ellenféllel, ami után váltunk át Makarra, repüljünk át a légörvények felett, és ültessünk egy fát. A fába beakaszthatjuk Link láncos kampóját, és némi küzdelem után már mehetünk is tovább.

A szembe fűző három légörvénynek a vascizma segítségével tudunk ellenállni, viszont abban csak lassan tudunk haladni. Hogy ne találjanak el minket a pengék, az útjukba kell tolni a kőcöccákat. Az első két pengét egyazon kőcöccával is meg lehet fékezni, ezért a másodikat belökhethetjük



a verembe, amivel így hidat készítünk a harmadiknak az utolsó pengéhez. A kőablánál játsszuk el Makarral ismét a Szélisten Áriáját, s ezzel megérkezünk a főellenséghez.

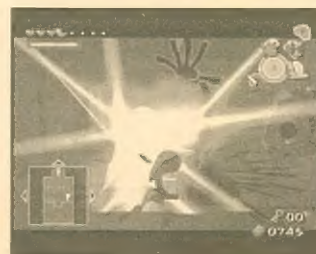
MOLGERA

A templom főszőnye egy túlméretezett homoki féreg, amelyik azzal szórakozik, hogy beássa magát, majd egy homoktölcsért generál, s annak az alján eltávo a száját a nyelvével használja csalinak. Persze ez rajtunk nem fog ki: húzzuk oldalra a nyelvével a láncos kampóval, és vegyük kezelésbe a karddal. Ekkor kisebb férgeseket küld ellenünk, melyek többnyire a föld alatt mozognak, és csak támadni ugranak ki, ráadásul csak a fejük sebezhető. Ennek ellenére nem igazán nehéz elintézni őket. Amennyiben sikerül befogni a sok egyéb célpont között a főszőnyeg nyelvével, úgy akár hanyagolhatjuk is őket. Az órlásféreg időnként korberepöl, majd visszabújik a föld alá, de ez a támadása nem igazán veszélyes, könnyen kikerülhetjük. A győzelmi zenét végül ismét egy kis zenebonával ünnepelhetjük: a kardunk immáron tökéletes.

A TRIFORCE DARABJAINAK FELKUTATÁSA

A következő feladat: összeszedni a bátorság emlélmáját, amivel megnyithatjuk az utat Hyrule felé. Amikor a legendabéli hősnék egy másik világban akadt dolga (ez nyilván a Majora's Maskra utalás), a bűvös jelet nyolc darabba törté, és Hyrule különböző pontjain rejtette el őket. A Triforce összeszeréséhez szükségünk lesz Tingle segítségével, úgyhogy ha meg nem szabadítottuk ki a börtönből Windfall Island-en, akkor ezt tegyük meg. A börtön a táncoló Elvis imitátor közelében nyílik, s bent a sarokban, a vázák mögött találjuk a cella ajtaját nyitó kapcsolót.

Apród Elvis: ha megadjuk a taktust az idétlen fickónak (vagyis elővesszük előtte a karmester-pálcánkat), akkor megtanulhatjuk az Elmúlás Dalt, amellyel a nappalról éjszakát, az éjszakából pedig nappalra varázsolhatunk. Ez bármikor jól jöhet, főleg a városban. Éjszaka például leleplezhetünk egy tolvajt, s így begyűjthetünk egy újabb üveget: No de térjünk vissza a börtönhöz! Tingle a szabadulásakor odaadja nekünk a Tingle Tunert (ennek használatát lásd a cikünkben), valamint egy térképet, amin három fontos dolog van megjelölve. Először is a sziget, ahol a továbbiakban megtaláljuk őt, másodsorban pedig azon két tündérnek a tartózkodási helye, akiknek a segítségével nagyobb pénztárcára tehetünk szert. Minthogy Tingle szemérmelennül magas összeget fog elkérni a továbbiakban begyűjtendő Triforce térképek „dekódolásáért” (398 rúpiát darabonként), alighanem szükségünk lesz az 5000 férőhellyel rendelkező pénztárcára. A térképek megjelölésén az egyik tündér egy apró szigeten lakik a 3,7 koordinátáknál, míg a másik az





otthonunknál, Outset Island erdejében – csak el kell tüntetni a nagy sziklát, és máris megvan a lejárata. Tingle-től egy küldeményt is kapunk. Persze azt sem ingyen vehetjük át az egyik postaként, mindenesetre az In-Credible térkép jelzi nekünk, hol vannak a Triforce térképek elrejtve, majd miután azok meg lettek fejtve, magunknak a Triforce daraboknak a helyét is. Az egyszerűség kedvéért vegyük most a dolgokat sorban, jóllehet ha valaki nem akar állandóan ide-oda utazgatni, akkor célszerű előbb begyűjteni az összes térképet, azokat egyszerre dekódoltatni Tingle-lel, majd „második fordulóként” horgászni ki a darabokat.

Az első térképet a 2,3 koordinátánál kell keresni. Néhány hajó őriz egy tornyot, amelyek közül legalább a kapuban állót ki kell lönnünk, hogy bevitörázhassunk. Bent másszunk fel az emelvényre és álljunk rá a kék emblémára, majd játsszuk el a Wind's Requiemet. Ennek eredményeként egy láda jelenik meg, benne a keresett térképpel, amit tehát csakis Tingle tud kiszabítani – már ha megfizetjük. A térkép egy szigetet ábrázol a 2,4 koordinátánál: ennek közelében találjuk az első Triforce darabot. A megfelelő helyre hajózza ereszkük le a csákyánkat. A második darab térképe az 5,3 koordinátánál lévő szigeten van, de a megszerzése egy hosszabb kitérőt igényel Windfall Island felé. Keresünk fel az iskolát, és beszéljünk a tanárral. Megkér minket, hogy segítsünk visszacsalogatni néhány renitens diákot, akiket az utcán találunk meg. A baltokba kell térdőznünk, s ehhez bűjőcskát kell játszanunk velük. Az egyik fiú az iskolától balra nyíló boltív mögött, a kis parkányon nőtt bokor mögött leskelődik, míg egy másik a bombaárus boltja mögött bujkál, a harmadik gyerek pedig Evisné, a sárkó mögött található. Nem elég felfedezni őket, hanem el is kell kapni valamennyiüket. Használhatjuk a bukfences támadást, amivel gyorsabbak vagyunk. Talán a kőlyök főnökét a legnehezebb megtalálni, aki a városkapu mellett nőtt fára mászott fel, s ezért neki kell a fának bukfencezni. Miután lelőttük, kapjuk el őt is, és egy szivdarab a jutalmunk, a tanárhoz benézve pedig 50 rúpia úti a markunkat. Ezen kívül megdudhatjuk a bandától, hogy Miss Mariennek, vagyis a tanárnőnek születésnapja van, és nagyon szereti az ékszereket. A bombabolt mellett nőtt fáról lelokkhatunk egy fűbevalót (Joy Pendant), ami tetszik neki, de igazából legalább 20 ugyanilyenre van szükség. Ha minden igaz, a dungeonokból eddigre már többet is be kellett szerezni, úgyhogy adjunk oda 20-at a tanárnőnek, s így kapjuk meg végül azt, amiről jöttünk: a vikendház birtoklevegét, ami a felkeresendő szigeten található. Irány tehát a jelzett sziget, ahol mutassuk fel az ajtónak a birtoklevelet, majd bent a házban hurkoljuk a csákyánkat a plafonon lévő karra. Ezzel kioltjuk a kandalló tüzet, és a helyén egy lyukba ugorhatunk le. Egy viszonylag egyszerű kis labirintusba érkezünk, ahol a járatokban kuszva juthatunk szobáról szobára, és így sorra nyithatjuk meg a központi folyosó felé nyíló rácsokat (a kalapácsal csapva a kapcsolókra). Csak egyfelé lehet elindulni, ami után mindig az újonnan megnyílt irányba kell halad-

ni, szóval felesleges jobban részletezni. A lényeg az, hogy végül megtaláljuk az újabb kék pecsétet, ahol eljárszva a Wind's Requiemet megkapjuk a második térképet. Visszatérve a csónakunkhoz a menetrend a szokásos (a Tingle-lel kapcsolatos kitérőre a továbbiakban már nem is térek ki), mire a térkép így rámutat a 4,7 koordinátára. A harmadik térkép a 7,3 pontnál keresendő, ahol egy idegesítő kis játékot kell űznünk. Tegyük egy madárcsalit a fejünkre, majd a közeli csúcsoknál valamennyi madárfészekben állítsuk át a kapcsolót. Ha felbosszantanak minket a fészkek tulajdonosai, lecsalhatjuk őket Linkhez, de igazából nem baj, ha elkapják a sirályunkat, mert nem kell sietni a kapcsolókkal – feláldozhatunk egy-két sirályt. Valamennyi kapcsolót átváltva lent megnyílik a kapu, s újabb kék pecsétet találunk – a többit már mindenki tudhatja. Az új térkép a 3,3 koordinátánál jelez egy Triforce darabot. A negyedik térkép begyűjtése az egyik legpócosabb mozzanat. Az úti célunk a Diamond Steppe Island (1,2), aminek a tetejére a láncos kampónkkal húzhatjuk fel magunkat. Ugorjunk le ott a lyukba, s a barlangban kíséreltezzük ki, melyik teleport-edény melyikhez vezet – az edények tetejéről persze égessük le a fedőt. A jó megfigyelők végül több szakasz után megszerzik a Szellemhajó térképét, ami azt mutatja, melyik holdfázisnál melyik szigetet bukkan fel az a bizonyos szellemhajó. Vagy megkeressük a térképen, hogy éppen melyik sziget az aktuális, vagy addig játsszuk le a Song of Passing dalt, míg meg a hajó a jelenlegi szigetenél (a gyémánt alakú) lesz. Ha már tudjuk, hogy jó helyen járunk, meg kell keresnünk a hajót, és egyszerűen nekimegnünk. A szellemhajóban természetesen szellemek és egyéb túlvilági lények lánnyáznak: olíjk meg mindet – a szellemek ellen szerencsére van egy kevéske fény is. Ha végeztünk, leereszkedik egy létra, s miénk a következő térkép, a megfejtése után a 2,1 koordinátákkal. Az ötödik térkép megszerzéséhez az 1,3 koordinátákhoz kell hajóznunk, ahol három hadihajó elsüllyesztése a feladat. Ezek egyikenél van a térkép, de a hajóval együtt az is elsüllyed. Seba: az ott maradó bónuszgömb mellett leeresztve a csákyánkat már meg is van. Miután Tingle kibetűzte, ez a térkép a 7,2 koordinátákra mutat rá. A hatodik térkép miatt ismét haza kell térnünk Outset Islandre. A leszáradt függőhídál egy fickó nézelődik egy távcsővel, s valami érdekeset fedezett fel a távolban. Nézzünk el az általa jelzett irányba, és valóban: láthatunk ott egy nagy kőfejt. Vagy vitorlázzunk el oda a Deku levélén kedvező széljárásat varázsolva, vagy húzassuk fel magunkat a kampóval a feli mellett nőtt fához. Dobjunk odébb a követ, és essünk le. Egy igen személt helyre érkezünk: 60 szinten keresztül üthetjük az ellent, akik nem ejtenek el bónuszokat, s csak minden tizedik szint után van töltés. Még az a szerencse, hogy amennyiben nem törekszünk egy új szív begyűjtésére, elég a harmincadik szint leesni. (Onnan a szobor „kitörkésével” mehetünk még lejjebb.) Ott van ugyanis a hön állított Triforce térkép, rajta – persze kódolva – egy újabb hely (4,3). A hetedik térkép a Stone Watcher Islanden található (3,3), ahol a sziklalel félredobása után egy olyan mini dungeonba eshetünk le, ahol mindenkit ki kell nyírni. A már kitért szobák fölött fények gyulladnak ki, és az utolsóknak megnyílt helyen találjuk a térképet, dekódolás után a 6,7 koordinátákkal. A még hátra lévő Triforce térkép miatt a térkép jobb felső sarkába kell hajóznunk, ahol a fák és a kampónk segítségével húzassuk fel magunkat tornyok tetejére, amelyek egyiken ismét egy lyukba eshetünk le. Megint egy olyan kis dungeonra számíthatunk, mint amilyenről az imént volt szó. Miután a Triforce utolsó darabját is kihalásztuk (4,1), térjünk vissza Zeldához, az Istenek Tornya alatti szentélybe.



GANON'S TOWER

A kastélyba lépve rossz előjelek fogadnak minket, de a ledöntött Link-szobor alatt nyíló szentélyben mégis ott várakozik ránk Zelda. Vagy mégsem? Kellemetlen csapdába esünk, amelyből úgy szabadulhatunk mihamarabb, ha felgyűjtjük a lovagok köpenyét, illetve ha felizzjuk a kardot egy hurrikán pörgéshez. (Utóbbit Orcától tanulhatjuk, amennyiben viszünk neki 10 olyan lovagcímert, amit a játék során lovagoktól vehetünk el.) A győzelmi után kialszanak a tüzek körülöttünk, s elhagyhatjuk a kastélyt, de ezúttal ne abba az irányba menjünk, amerre bejöttünk, hanem az átelenes oldalra távozzunk. Mindeddigi a kastélyhoz vezető hidat áthatolhatatlan energiapajzs zárta le, azonban most már minden a birtokunkban van ahhoz, hogy ezt a falat átvágjuk. Haladjunk tovább és kaszaboljunk az ellent, majd a szakadékok felett a láncos kampónkkal keljünk át. Így érkezünk meg végül a barlanghoz, amely Ganon tornyába vezet.

A központi teremről négy irányba vezet függőhíd, s olyan helyszínekhez nyithatunk be, amelyek a négy korábbi dungeont idézik. A rend kedvéért haladjunk órájárással megegyező irányba, s a bejáratról jobbra lévőnél kezdjünk. A láva fölött a csákyánk segítségével kelhetünk át, legalábbis a második kis szigetre. A harmadik karba is akasszuk be a csákyát, de ahelyett, hogy megpróbálnánk átrendezni, másszunk fel a karra, és onnan vitorlázzunk tovább a Deku levéllel. Ezzel visszatérünk Gohmnához, s ezúttal fekete-fehérben játszhatjuk újra a csatát. Bár a későbbi dungeonokban szerzett dolgokat felülírja a játék, szemelgetés izmosabbak vagyunk, mint korábban, ezért Gohma most még könnyebb fajt.

Az erdős helyszínen a szokásos szélmeghajtású gondolat várnak ránk, illetve ejtőernyőznünk kell a mozgó platformoknál. Csak az utolsó platformról való átvitorlázás ütközhet gondba, ezért legalább az egyik propelleres növényt nyilazzuk le, nehogy találkozzunk vele a levegőben. A főgonosz már itt is jól ismerjük, tehát a fekete-fehér csata ismét nem lehet gond.

A Föld Templomára hasonlító folyosón az a trükkje a dolognak, hogy mindenkit gyilkoljunk le, aki kikel a koporsóból, viszont a vázát ne bántuk a pálya elején: azt ugyanis ráragasztjuk a kapcsolóra, ami a lépcsőt leengedi. A második szakasz ugyanerről szól, árde váza nélkül, így kénytelenek leszünk egy kővé dermedett fekete chuchut rakni a kapcsolóra – és persze sietni a lépcsőhöz, nehogy a chuchu idő előtt föléledjen. A fekete-fehér Jallhalha legyőzése után jöhet a széles helyszín.

Elő a vasszizmával és a Deku levéllel, s ugráljunk a rugók segítségével. Problémát csupán két légörvény és egy varázsló jelent: utóbbit intézzük el, a két légörvény között pedig ügyesen átmanőverezhetünk a levéllel. A terem végén húzassuk fel magunkat a láncos kampóval, és küzdjünk meg Molgera kifakult változatával is.

Valamennyi főszőny újból legyőzésével egy-egy darabot aktiváltunk a Ganondorffhoz vezető kapuból, ami immáron nyitva áll, és egy hosszú lépcsőn mászhatunk fel – persze ellenfelekkel fűszerezve. A lépcső után egy téglafalba ütközünk, ahol forduljunk jobbra. A különös teremben vegyük számba, melyik lámpás mennyi lánggal ég, majd a szemközti – ugyanilyen – teremben a megadott sorrendben célozzuk be a kapcsolókat a bumerággal. Ha nem vettük el a dolgot, beereszkük a tornyba a csónakunkat, tehát a Királlyal visszatérhetünk a felszínre, ha valami gond lenne. Persze szó sincs semmilyen gondról, úgyhogy menjünk vissza a lámpásokhoz, és ugorjunk le a mélybe.

A megjelenő árnyakkal eleinte ne foglalkozzunk, mert olyan helyre érkezünk, ahol könnyű elvédeni. Harc helyett kövessük a következő irányokat, s nyissunk be a jelzett ajtókat: a hátra-arc, bal, előre, bal, jobb, előre. Végül azért csak muszáj lesz megküzdenünk az újabb Phantom Ganonnal, akit ugyanúgy győzhünk le, mint korábban. Az energiagömbjeit tehát visszaüthetjük, s akkor csapkodhatjuk, amikor megpróbálja kifűjni magát. A sikeres küzdelem jutalma a fény-nyilvesszó, amit – visszatérve a téglafalhoz – rögtön ki is próbálhatunk az új erőre kapott árnyakkal. Ezúttal szó sincs küzdelemről. A fickóból csupán a kardja marad meg, ami elég robusztus ah-

hoz, hogy szépen áttörjük vele a téglafalat, és belépünk Ganondorffhoz – már legalábbis némi lépcsőmászás, és néhány ellenfél lekaszabolása után. Kedvenc főgonoszunk egyelőre eltűnik Zeldával együtt, és egy strómanját küldi ellenünk.

PUPPET GANON

Egy gigantikus marionett bábu az ellenfelünk, akinek a zsinórait kell elmentseni a bumerággal, különös tekintettel arra, amelyek a háta mögötti kék gömböt tartja. Mindegyik zsinórt kétszer kell eltávolítani, majd amikor a bábu már csak vonszolja magát, gyorsan célozzuk be a gömböt fény-nyilvesszóval. Sietni kell, mert idővel a bábu újratermeli a kötelet, s az egész műveletet még kétszer meg kell ismételni.

A bábuból ezután egy akkora pók lesz, ami az egész termet kitölti, s időnként, felugrik, majd lecsapódik. A célunk az, hogy sikerüljön a kék gömbhöz ismét hozzáférnünk a nyílal, vagyis amikor a pók szétterül földön, ne ragadjunk be két olyan lába közé, ahonnan nem tudjuk a gömböt becélozni. Amikor felemelkedik, akkor elméletileg felémozgathatunk meg nézni a helyzetet, de kisebb ellenfelekkel is foglalkoznunk kell. Seba: előbb-utóbb csak beviszünk újabb három fénynyilat, s jöhet a következő fázis.

Hernyóvá alakulva még idegesítőbb ez a főgonosz. Elméletileg a fejére csapva meg lehet állítani az örjögését, de túl rövid ideig marad lebénulva ahhoz, hogy becélozhassuk a farka végét a kék gömböt. Biztonságosabb inkább a távolba húzódni, és onnan futó vadra löni – no persze ehhez jól kell bánni az íjjal.

A bábu pusztulása után megmarad egy kőtel, amin felmászhathatunk a mennyezethez, s ott a deszkákon egyensúlyozva megfelelő pontokat találhatunk a csilláron, amelyekbe a csákyát beakasztva még feljebb szintekre juthatunk. Legfelül végül a szokásos teleport-öst mellett egy ajtót is találunk, amihez áthúzhatjuk magunkat a láncos kampóval.

GANONDORF

A legvégő összecsapáshoz szépen összejönnek a főhősök, s a Triforce egyesítésének apropóján Ganondorf és a Király is elmondja a maga kívánságát. Egy utóbbitnak a kívánság teljesül-e, az már csak rajtuk múlik. Időközben Zeldát is felébred, ezért az első forduló Ganondorffal ellen csapatjátékként működik. Alapvetően nem tudjuk megszabni az ellenfelünket, ezért meg kell várni, hogy Zeldát lebénítsa egy fénynyilat. Ennek érdekében ne kockáztassunk, helyette inkább csak hátráljunk, és csalogassuk tűzvonalba. Amikor persze lebénult, akkor adjunk neki. Hamarosan Ganondorff megújja kisdéd játékainkat, és egy jókora nyaklevesrel ismét elszenderíti a hercegünket. Magunkra maradunk, azonban ezzel egyetemben megváltozik Ganondorff küzdelesteráza: amikor ugrik, sikeresen bevethetünk neki egy ellentámadást. Kis idő múltán Zeldát ismét aktiválja magát, jóllehet az ellenfelünk ekkor már tapasztaltabb, s elugrik a nyilvesszó elől. Csak hogy nemhiába Zeldát birtokolja a bölcsesség jele: néhány sikertelen próbálkozás után az az ötlete támad, hogy hősünknek veszi célba, s mi így rátörözhetjük a fényt a támadásban lévő Ganondorffra. A recept beválik, de ne kapkodjunk el a dolgot. Ahelyett, hogy rátámadnánk, inkább várjuk meg, amíg magához tér, s jól időzítve egy újabb ellentámadást kezdeményezzünk – ezúttal el végzetesnek bizonyul.



XENOSAGA

DER WILLE ZUR MACHT

(folytatás az előző számból)

U-TIC ANYAHAJÓ

A fejezet Gaignun Jr. bemutatkozásával veszi kezdetét, aki egy A.G.W.S. pilótafülkéjéből éppen az Ariadne nevű bolygó – szerény másfél milliárd lakosával egyetemben történt – rejtélyes eltűnésével van elfoglalva. (Közben Frank L. Baum idézetekkel szórakoztatja tágra nyílt szemű asszisztenseit, Maryt és Shelleyt). A következő jelenetben már az Alapítvány Durandal nevű adminisztrációs és csatahajóján osztogatja a parancsokat, mint kapitány: a hajó a Woglinde utolsó ismert pozíciója felé veszi az irányt. Intermezzo: Margulis értesül Cherenkovtól, hogy a Zohár nyomát ugyan elvesztették, ám MOMO egy szerencsés véletlennek köszönhetően éppen az Elsán kötött ki. A Pleroma fejezetből megismert szöke arc azonnal A.G.W.S.-be pattan, és az Elsa nyomába ered. A Durandal közben meg is léli a megsemmisített flotta maradványait, Jr. pedig alámerül a Woglinde romjaiban, hogy ráleljen a Zohár-emulátor tárolására szolgáló hangárra. Aktuális hőseinket Kukai U-TIC robotok lepik meg. Mary és a Kukai katonái visszavonulnak, Jr. magányosan veszi fel a harcot – ami rendkívül egyszerű, nem okozhat semmiféle gondot (az első sor felhő robotjai nem is tudnak sebezni rajtuk).

A U-TIC felderítők megsemmisítése után megjelenik egy egész U-TIC armada, melynek nagy részét a Durandal Jr. mentális energiájával működtetett fegyvere meg is semmisít, ám a U-TIC anyahajó túléli a harcot. A Durandal üldözőbe veszi, majd megcsáklázza.

Gyakorlatilag itt veszi kezdetét a fejezet. Csapatunk összeállítása: Jr., Mary és egy ismeretlen Kukai katona, remek mechanoiddal. Vágunk neki az anyahajó felderítésének. A vörös lézerkerítésekhez érve a bal oldali beugróban a hordót szétlőve semlegesítjük az alsó kordont, majd ugyanezt a játékot a jobb oldalon eljátszva a felső lézerakadályt. Továbbhaladva a folyosó végén lévő megfigyelőhelyiségből nyissuk ki a Négyes Kaput. A kapun áthaladva a folyosó északi végén a Hármas Kapu, déli végén az Ötös Kapu vár – egyelőre egyiket sem tudjuk kinyitni, haladjunk tehát tovább az egyedüli lehetsé-

ges útvonalon. A folyosó északi falán két ajtó vár. Ha megpróbálunk belépni bármelyikbe, megszólal egy riasztó, és U-TIC zsoldosok rontanak ránk – ami teljesen jól jön némi tapasztalatszerzéseként. Meguntán a tápolást, az ajtókat a lézerkordonokhoz hasonlóan tudjuk megszabadítani a kényelmetlen biztonsági protokolltól – vaporizáljuk a mellettük található paneleket. Az első ajtó mögött katonáink lesből való rajtaütések eshetőségére figyelmeztetnek, amiből rögtön a második ajtón belépve máris osztályrésznünk lesz: egy kamikaze U-TIC harcos ront ránk. A csata gyors és fájdalommentes, függetlenül attól, hogy a katona nem rest, és villámgyorsan egy A.G.W.S. duracél páncélját húzza az arca elé. Elkerülhetetlen győzelmünk után lőjük szét a szoba hátsó részében található megsemmisíthető faldarabot, és örvendezzünk a Tizenegyes Szegmensnek, amihez ugye dekódorunk is van. Bent egy Coat-Ice vár, szerencsétlenül függetlenül. A folyosóra visszatérve a keleti falon meg bevizsgálhatunk egy ajtót, ami kártyára vár, majd rendítetlenül tovább masírozunk az anyahajó szívébe. A következő folyosón kinyithatjuk az Ötös Kaput, majd haladjunk tovább dél felé. Fosszuk ki az A.G.W.S. hangárt, majd a termet hagyjuk el az azon átvélő hídön áthaladva. Itt már csak két szoba vár arra, hogy benézzünk: a keleti szobában a U-TIC Card, a másikban a Card No.3 gyűjthető be. Verekedjük vissza magunkat a kártyát igénylő ajtóhoz, és használjuk a U-TIC Cardot. Jutalmunk a Tizenhatos Szegmens Dekódere lesz. Irány vissza a Hármas Kapuhoz – a Card No.3 segítségével végre ki tudjuk nyitni azt is. A kapun áthaladva megérkezünk oda, ahová indultunk: a U-TIC anyahajó hídjára.

Célunk a központi számítógép adatainak lementése lenne, ám Jr. természetesen elkezd nyomogatózni a dolgokat, ami esetünkben rosszul sül el: belundul a híd védelmi programja, a nyakunkba pedig egy természetes robot szakad (Ambix, 1200 HP). Ennek a leverése sem okozhat gondot – addig üssük, amíg meleg.

A fejezet vége? Egy halom U-TIC katona ront a hídra, Jr. lelővölődözi őket El Mariachi-stílusban; ám ennek az az eredménye, hogy az adatok is elvesznek, melyekért jöttünk. Jr. kivonul, Mary és Shelley (testvérpár) pedig elbeszélgetnek arról, milyen jó is volna, ha Juniornak valóban Nagy Pisztolya lenne (különösen Mary szontyolódik el).

DOKK-KOLÓNIA

Az Elsa közben, hogy kipofozza magát, kiköt egy kisebb, névtelen kolónián. Matthewst faggatva gyorsan kiderül, hogy a háború óta erre felé nem szívesen látják a jó katonaembert – Cherenkov pedig legjobb tudomásunk szerint máris kimasírozott bókáláson, természetesen Föderációs egyenruhában. Mivel Shion a forgatókönyv szerint aggódik, szedjük fel erősítésként Ziggurat 8 bácsit (a szobájában, pontosabban helyiségében szőszmőtől, lent, az alagsorban). Ziggur a forgatókönyv szerint ugyan nem félti Cherenkovot, ám Shion megfűzi. Közben befut némi elektronikus posta a megnövekedett gnoszis agresszivitásról,



így a Vectornál úgy döntöttek, elérhetővé tesszük KOS-MOS R-DRILL technikai támadását. Ne feledkezzünk meg róla, és az első adandó alkalommal aktivizáljuk. Irány a zsilipkapu, induljunk Cherenkov keresésére.

Az Elsa rámpájával szemben a kolónia klinikáját találjuk, ahol a készséges nővérek ingyen és bérmentve visszaállítják HP és EP szintünket. Ugyanitt érdeklődünk a Luty nevű kislánnyól, akinek családja eltűnt az Ariadne incidens során, s most árván, némán tengeti itt hátralevő cirka 70 életévét.

A klinika mellett a 'Talk to Me' nevű boltocskát találhatjuk, ahol fantasztikus A.G.W.S. alkatrészek boldog tulajdonosaiá válhatunk. Turbózzuk fel Shion és chaos mechjét – vegyük meg a legjobb generátorokat és frame-eket mindkét A.G.W.S.-hez, s töltsük fel mindkét gépezet FHP-ját. Az alsó szinten feltétlenül beszélgezzünk el a Tom nevű kölyökkel, és a furcsa öreg mögötti terepet tisztogassuk meg a szeméthegegyektől. A Kettes Szegmensre bukkanunk. Az öregnek mókából megadhatjuk az e-mail címünket.

Hagyjuk a bevásárlást, és induljunk délnek. A vándorlást videók szaggatják meg – Hammer megéli Cherenkovot, akit éppen bekerít néhány Sötét Alak™, és elkezdik ütlegetni jól. Cherenkov homlokán a Woglinde imonózus Zohárjának Alef karaktere jelenik meg, a tekintete pedig az olcsó textúrázáshoz képest élethűen komorul: innen már sejtethető, hogy ami ezután következik, az nem lesz kellemes a támadóknak. Ám ami ezután következik, azt nem láthatjuk, mert a rendező bácsi itt illedelmesen vág. Hammer elrohan Shionéért, akik a helyszínre sietnek, de már csak a szanaszét trancsírozott bandát találják a sikátorban; Cherenkovnak nyoma veszett.

A társaság visszasiet az Elsára, ahol meghallgatják Cherenkov változatát: a sötredék elkezdett egymás között verekedni, neki pedig sikerült meglepnie. Menjünk vissza a klinikára, ahol a doki nem szolgál pikáns részletekkel az utcai verekedést illetően, ellenben elárulja: ahhoz, hogy Luty meggyógyuljon, az Ariadne Virágra lenne szükség. Természetesen a virág kizárólag az Ariadnéban nyílt, az Ariadne meg eltűnt, ergo ő talán le is írta Lutyt. Nem úgy mi.

Az Elsán mentsük el az állást (itt már KOS-MOS is a csapatban, szereljük fel

az R-DRILL-el), majd beszéljünk a kapitánnyal, és hagyjuk el a kolóniát.

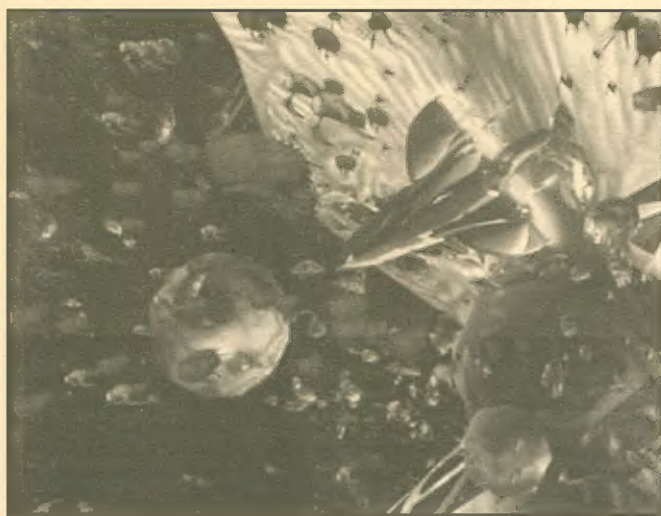
Videók jönnek: Cherenkov hallucinál egyet a Zohárról; az állapota egyre súlyosabb (Cherenkové, nem a Zoharé). Aztán Shion hallucinál egyet a korábbi kislánnyól. Majd – a változatosság kedvéért – nem lázálomok jönnek: az Elsát kitépi a hipertérből egy rejtélyes erő; ami, mint kiderül, egy cirka félmilliárd hajóból álló, potomon néhány tízezer kilométer kiterjedésű gnoszis flotta. A gravitációs mező meglehetősen vesztes torzulásba kezd, az Elsát pedig magába szippantja a

KATEDRÁLIS HAJÓ

...ami nem más, mint egy hatalmas, mintegy 16.000 km átmérőjű óriásgnoszis. A csapat három kommandóra szakad: az Elsa legénysége chaosszal szegényebben, ám Allennel gazdagabban (?) a Katedrális Hajó középpontjában reked, Cherenkov nem messze innen; minden fennmaradó hősünk pedig valahol egészen másutt kezd neki a játékot egyik legveszedelmesebb kalandjának – durván 10 kilométerre az Elsától. KOS-MOS az Elsa közelében felfedezni véli a lába kelt emulátor jelét is: izgalmas útnak nézünk tehát elébe. A Katedrális gnoszis béli rendszerre meglehetősen lineáris pályatervezést követ: egyetlen ösvényen kell majd végigverekednünk magunk. (Egy tanács: mindig és minden körülmények között keveredjünk harcba, a fejezet végére ugyanis 2-3 szintet illik ugrani minden csatásorba állított karakterrel.)

A kirándulást első alkalommal Cherenkov újabb látomásai szakítják félbe. Itt gyakorlatilag csaknem minden kiderül az eddig sűrű rejtélyek fátylába burkolt bácsikáról. Megtudjuk, hogy az egykori háborús bűnös előbb Hetes Szintű Személyiség-átnevelő programot kapott ki ítéletként, amelyből – miután meggyilkolta az ápolására kijelölt csalfa sátrafát – hamarosan Nyolcas Szintű lett. Hősünk természetesen nem pihent: megfojtott egy ártatlan kislányt is (emlékeztette az öreg örömlánnyal), majd a kísérleti stádiumban lévő Kilences Szintet abszolválta (a Nyolcas óta már csupán mint a „Föderáció tulajdonában vegetáló életforma” volt katalogizálva). Ennek örömeire lemeszáról





egy egész gyógyintézetet, meg a Föderáció megfékezésére küldött Különleges Alakulatának három elit osztágát, míg végül Margulis „magához veszi”.

Majd a történet szála Jr.-ba gabalyodik, akit a Durandalon összeharcsolt Zohár-emulátor kollekció rendetlenkedése figyelmeztet: valami balhé zajlott éppen a hipertérben. Az ifjabb Gaignun azonnal kiadja az ukázt: Irány az ismeretlen. Vágás: Shionék az Ariadne nyomaira bukkannak; látszólag felhabzsolta és magába olvasztotta a Katedrális – az egész egyre inkább kezd felvenni egy David Lynch-sorozat cselekményszálát, igazából már csak Cooper ügynök és a pítél hiányoznak... A helyszínen, ahol a lezuhanó híd van, menjünk fel a lépcsőn a megsemmisíthetetlen ládákig, és rakjuk MOMOT a csapat elejére (Battle Formation: replace, Characters: négyzet MOMO karakterlapján), majd vizsgáljuk meg azt a ládát, amelyik „dereng”. Jutalmunk a Magic Caster nevű technikai és a Star Wind nevű éteri támadás lesz. Állítsuk vissza a csapatot eredeti formájába.

Haladjunk és mésszárjunk, egészen az Ariadne Plazáig. Itt kössünk bele az emeleti virágboltban elburjánzott vegetációba, aminek legyákását a Tizenötös Szegmens Dekóderevel jutalmazza a program. A virágbolt hátsó részében megjelöljük az Ariadne Virág magvait is, amelyeket szőlítünk magunkhoz. A raktárhelységben (lift után északra, rengeteg szanaszét-léhető láda) kitakarítva pedig felbukkan a Tizenhármak Szegmens.

Hagyjuk el az agyamosodát. Nyugatra egy tisztáson egy ravasz gnosiss őriz egy ládikót. Űssük meg nagyon, és kebelezzük be a jutalmat: a Kilences Szegmens Dekódere az. Hagyjuk el a területet északra felé indulva, és máris megérkeztünk a Katedrális Hájó központjába. Természetesen ezt az örömteli tényt videolavina is kíséri. Cherenkov nosztalgizál a Zohár – Ariadne kísérlet kapcsán (kiderül, ő állt mögötte Margulis megbízásából), majd visszahajlik az irányítást.

Előttünk a Zohár formáló torony, hatoljunk be. A központi felvonót blokkoló blokkolókat minden emeleten lövjük szét. A legfelső szinten a liftől balra (a tévénezőnek persze jobbra) látható panelt megsemmisítve felfedi magát a Kilences Szegmens, aminek dekódereért nemrég harcoltunk meg – menjünk is be jól

megérdemelt jutalmunkért, ami a Robot Part Left Arm. Menjünk vissza a felvonó legalsó szintjére, ahol végre bepattanhatunk a felvonóba, és fel-, pontosabban levonhatjuk magunkat.

A gyűrűben körbe-körbe masírozó gnosiss-hordákba kössünk bele folyamatosan egészen addig, amíg minden karakterünk fel nem tornázza magát 17-es szintre (érdemes a Pleromán szerzett Kigyó Vadászól kivonnunk a mérgezés ellenszerét némi Skill pontot feláldozva, így jelentősen csökkenjük az elszennvedett sebészek mértékét – játsszuk el a Skill-kivonást minden harcos karakterünk esetében). Vonjunk fel/vissza magunk, és Shion Analyze éteri varázslatából fejlesszük ki a Medica All bűbajt. Chaost vértesszük fel a Heaven's Wrath éteri varázslat felturbózt (tech pontok!) formájával, majd gyógyítsunk meg mindenkit, és mentjük el az állást a lift melletti mentőpontra.

Elméletileg felkészültünk a Katedrális végső csatájára, így vándoroljunk vissza az előbbi gyűrűhöz, és aktiváljuk a gyűrű közepén várakozó második liftet. Leérkezve egy laza mozdulattal nyissuk ki a Zohárt ábrázoló helység hatalmas kapuját (vegyünk egy hatalmas lélegzetet), és oszlonjunk be.

Fújuk ki magunk nyugodtan, mert csata előtt némi videó jön. Cherenkov tűnik fel, és rövid monológ meg képzeltetés után átalakul gnosisszá. Csúnya, gonosz gnosisszá (Gargoyle, 3600 HP), aki rögtön két segédével érkezik csatába (2x Oudogogue, 1000-1000 HP).

A felállásunk ideális esetben Shion – KOS-MOS – chaos. Feladataink: Shion – MINDEN körben Medica All. KOS-MOS – bármilyen, (villám alapú) technikai vagy normál támadás, meg Shion meghajigálása éter duzzasztó tárggyakkal (mielőtt kifogy a szuffa – a Medica All 6 EP-t zabál).

Chaos – Heaven's Wrath.

Elsősorban a segédre koncentrálljunk, mert minden lehetséges alkalommal csúnyán megcsapják a csapatot, nem is beszélve arról, hogy 600 HP-t gyógyítanak a főnökükön. Végére marad Cherenkov, aki ellen ugyan felesleges A.G.W.S-be pattanni, mindenesetre kipróbálható.

Győzelmi és az obszcén mennyiségű tapasztalati pont betakarítása után Cherenkov egy stílusosan fekete-fehér



álomjelenetben búcsúzik Shiontól, aki ettől természetesen jól magába roskad (lesz ez még cudarabb is), majd a Katedrális Hájó belekezd az ilyen esetekben szokásos Nagy Megsemmisülés™ jelenetbe. Természetesen az Elsa az Utolsó Pillanatban Érkező Felmentő Sereg™ szerepét kapja, amit lelkiismeretesen be is tölt.

A fejezetet lezáró mozik kivonatos tartalma:

- Sok-sok gnosiss veszi üldözőbe az Elsát, ám feltűnik a Durandal és beszáll a csetepatéba.

- Klimax: KOS-MOS kímászik az Elsa tetejére, és a méhébe szippantja az egész üldöző gnosiss flottát (mindezt halálosan komolyan gondolták a készítőik). Shion csodálkozik – erről az opcióról nem is tudott; úgy véli, még Kevin építhette be az androidba.

- Margulis elveszt minden nyomot Cherenkov halálával.

- A két csapat egyesül (Jr. és Shionék), és a Durandal a Kukai Alapítvány felé veszi az irányt. Junior végre birtokában tudhatja az utolsó hiányzó Zohár emulátort is.

- A szőke arc feltűnés nélkül próbálja meg követni a Durandalt – nekünk azonban feltűnik.

DURANDAL

Nyitányként filmbetéteket szemrevételezhetünk. A zanzásított történetek:

- Jr. rémálmodik

- Másnap kis csapatunk tanulmányi körútra indul: megtekintjük ifjabb Gaignun Zohár gyűjteményét. Az ürgénél van mind a tizenhárom emulátor; név szerint az első Simon, akit Péternek hívnak (Peter) és András, az ő testvére (Andrew); Jakab, a Zebedeus fia (Boanerges) és János, az ő testvére (John). Filep és Bertalan (Philip und Bartholomew); Tamás (Thomas) és Máté, a vámszedő (Matthew); Jakab, az Alfeus fia (James) és Lebbeus, akit Taddeusnak hívtak (Thaddeus). Simon a kánaánita (Simon), és Júdás, az Iskariotes (Judas). Hogy ki a tizenharmadik apostol-emulátor? Marienkind – Mária gyermeke, azaz Jézus. Bizonyosan mindannyian boldogok a gondolatától, hogy óhéberül vannak feliratozva...

- Megtekintjük a Zohár terem mögötti



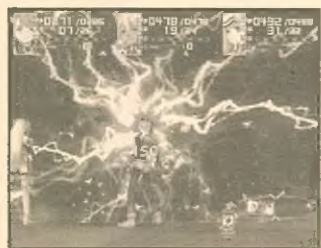
szobát is, ahol olyan embereket szemrevételezhetünk, aki találkoztak ugyan a gnosisszal, mégis túléltek valahogy, s így kérdemelték a kiállítási tárgy státuszt. Ők nem boldogok. Shiont is felkavarja a látvány, MOMOT pedig összetöri, hogy apukáját Jr. nemes egyszerűséggel lehalkóroszolja (ezt a kifejezést használják egyébként a legtöbbszor a játék különböző szereplői Joachim Mizrahival kapcsolatban). Megtudjuk, hogy a gnosiss sából van, s akit megérintenek, az is sábólvanná változik (Szodoma és Gomorra?!). Shion elsápad, mikor megtudja, hogy eddig senki sem húzta sokáig, miután letapizta egy gnosiss.

Első (és ebben a fejezetben utolsó) feladatunk a megsértett MOMO felkutatása lesz. A Durandal hat szekcióra osztott, az egyes szekciók között gyorsvasút közlekedik. Jelenleg az Izolációs Szekcióban tartózkodunk, menjünk a Park Szekcióba, ahol meg is leljük a kislányt. Miután megvizsgáltuk, induljunk a Lakószekcióba (Residential Area). A kaszinóban a ládikából emeljük magunkhoz a Casino Passportot, ezzel a későbbiekben el tudjuk majd érni a félkarú rabló és póker mini-játékokat. Ezekben a rengeteg megnyerhető illusztráció mellett két frappáns tárgyat is beszerezhetünk: a Brave Soul a HP-nk csökkenésével arányosan növeli a sebzésünk mértékét (hasonló a Xenogears Power Crisis-éhez), a Golden Dice pedig a sebzésünket az aktuális HP-nkhez igazítja. Fontos: a pénzt, amit beváltottunk a mini-játékokhoz, már nem tudjuk visszaváltani!

A kaszinón kívül ez a szekció csupán három szobát foglal magába: az egyikben kék, a másodikban zöld, a harmadikban piros szőnyeg van. Shion és tsai természetesen a piros szőnyeggel dekorált szobában vannak elszállásolva – pihenjük is ki a fáradalmainkat (azt ugye nem kell hangsúlyozni, hogy az összes szobát és a szekció folyosóját is illik kipróbálnunk a vaporizer plug-innel). Miután felébredtünk, a Durandal látványosan bedokkol a

KUKAI ALAPÍTVÁNY

komplexumába. Megismerkedünk Gaignun Kukai-al, Mary és Shelley fő-





nőkével, az Alapítvány alapítójával, Jr. spanjával (ugyanazt a karakter-modellt – szakszóval: mesh-t – használja, mint a Margulis oldalán eseményekben piszkáló szőke ürge, csak a haja fekete: nem is véletlenül). A bemutatkozásánál Shion jó szokása szerint bunkó, de dicséretére legyen mondván, jelen esetben észre is veszi magát. Jr. és Gaignun elvonulnak megbeszélni a történetüket, az alapító pedig megajándékozza Juniort egy pár Makarov pisztollyal (a játék legmókásabb jelenete). Jr. meghívja az egész társaságot Gaignun magánstrandjára. Itt kapjuk meg az irányítást: irány a dokk szekció, majd a siklóval egy gyors siklást követően a strandon találjuk magunkat (értsd: tessék letenni a kontrollert, megint videók jönnek). Shion természetesen aktívan pihen: míg a srácok strandröplabdáznak, addig ő dolgozik. Ziggy és KOS-MOS nem tartottak velünk a strandra – a Monolith grafikusa-inak képzeletét valószínűleg meghaladta a feladat, hogy egy kiborgot és egy androidot fürdőrúhába álmódjanak. Mikor Jr. prezentálja a strand szabályozható időjárását, Shion természetesen hisztizik egy sort: kiderül, allergiás a villámokra. Közben Gaignun Helmer (Második Militia képviselője) hívását fogadja, és a rejtélyes U-Doról beszélgetnek: annyi kiderül, nincs köze Brinkmann professzor klinikájához (Megjegyzés: Helmer Nigredonak szólítja Gaignunt). Ismét kolbászolhatunk: a strandról kifelé menet a csapathoz csatlakozik Ziggy is. Egy várostérképet kapunk, amin négy helyszínt érhetünk el: a strandot éppen most hagytuk el, a dokkból a csapat visszasiklik a Durandalra, a városi szektor ad otthont a szállodánkknak, a Robot Akadémiáról pedig hamarosan szó lesz, tekintve, hogy az volna az éppen aktuális úticélunk. Az Akadémia alagsorában találkozhatunk a Professzorral, akinek 6 robotdarabot kéne elhozunk, hogy megépítse minden robotot robotját. Menjünk ki, majd rögtön vissza: a Professzor megkér, hogy takarítsuk ki a műhelyét. Tegyük így: a vaporizerrel lövünk szét mindent, ami csak szétfelbomtható, majd beszélünk a hibbant tudóssal. A nálunk lévő két robotkártya elkészíti a Throni Blade nevű robotot, amit Shion éteri varázslat-

ként tud majd hasznosítani (ne felejtjük el betárazni az aktív varázslatok közé). Az emeleten játszunk a Destroy Runner nevű kvízzátékkal: a helyes válaszok megadása után jutalmunk egy PM Card C lesz (A helyes válaszok: 1. Talk to Me, 2. Professor, 3. Smelly-looking purple t-shirt, 4. Holgar, 5. Luty). Menjünk vissza a Durandalra, és a dokkban várakozó Elsa bejáratánál fogadjuk el Matthews azon ajánlatát, hogy visszadob minket a Dokk-Kolóniára. A Kolónián adjuk oda Lutynak az Ariadne Virág magvait, a klinika előtt pedig beszélgetünk el a névivel, aki mesél nekünk a férje pecaszenvedélyéről – és arról, hogy a remek Fish Detector berendezést az ura szmokingjának zsebében fejejtette, amit beadott az Alapítvány tisztijába. Menjünk vissza az Elsával, és az Alapítvány térképén válasszuk a városi szektort. Keressük fel az Our Treasure szállót és pihenjünk, majd mentsük el az állást. A tisztító a pékség felett található: a hátsó helyiségben a szekrényeket szétlőve megjeljük a Hármas Szegmensét, egy szobával korábban, az emeleten pedig a szmokingot: csenjünk is el az említett horgász-segédesszektől. Az egyik szárítóban ott figyel a PM Card B, kapjuk magunkhoz. Az Ironman bárban beszéljünk a bal oldalon szomorkodó hölgyikével: a jegyesét siratja. Menjünk a strandra, ahol használjuk a detektort, majd addig hajkurásszunk a halakat, míg el nem kapjuk a legnagyobbat: a gyomrából előkerül egy Engagement Ring, azaz egy eljegyzési gyűrű. A gyűrűt szállítsuk le a lánynak, aki a Nyolcas Szegmens Dekóderével jutalmazza fáradozásainkat. King raktárában lövük szét a sárga, szerelés alatt álló autó mögötti ládát, hogy ráleljünk a Rózsaszín Bigyóra (Pink Bug). Beszéljünk vele, és a felkínált történetek közül válasszuk ki a "Great Storyt". A rege a parkban elrejtett Egyes Szegmens Dekóderéről szól. Térjünk vissza a Durandalra, és ugorjunk el az Elsával a Kolóniára, ahol Luty virága már szépen nekiállt sarjadni. Megnyugodva repüljünk vissza a Durandalra, és takarítsuk be az említett dekóderet a parkból (a jobb oldali bejárat mellett platon villog, ahogy azt a japáni játékokban a tisztességes „rejtett” tárgyak szokták). Ismét

ugorjunk a Kolóniára, ahol Luty virága végére kivirágzott – a kislány újra beszél (igaz, csak tömönatokban), nekünk pedig tárgylístánkba csusszan a jól kiérdemelt Tech Upgrade Z. Az Elsa mentési pontján aktiváljuk az EVS rendszert (U.M.N.), és látogassuk meg a virtuális Woglindét. Nyissuk ki a Tizenhatos Szegmensét (közvetlenül a Seraphim Sisters hologram után balra kanyarodva: lásd végigjártásunk első részét) és vegyük magunkhoz a Stim DX-et. Az akció sikeres végrehajtása után beszéljünk az Elsán a kabinok előtt várakozó Allennel.

Mozik. Margulis a 401-es Terv mellett dönt (hogy az pontosan mit takar, jelen pillanatban még nem kötik az orunkra). A szőke arcra kiderül, hogy Albedonak hívják, és egy U.R.T.V. (hogy mi az az U.R.T.V., vagy hogy mi köze Albedonak Nigredohoz, azt egyelőre nem kötik az orunkra). Megpedig, hogy esetlegesen bevetésre kerülhet Nephilim Dala is (bingó: erre vonatkozóan sem kötöznek semmit a szaglószervünkre). Még több film:

- Az Alapítvány megérkezik Második Militia közelébe, KOS-MOS karbantartási sztrájkba fekszik.
- Jr. egy szerencsét hozó pisztolygolyót ajándékoz MOMOnak, állítólagos ősi jókívánsággal („Sayonara, Baby!”).

- A Föderáció ostrom alá veszi az Alapítványt, mondván a Durandal pusztította el a Woglindét és a 177. Tengerészgyalogos Divíziót (kellemetlen kompromittáló felvételeik is vannak, melyek természetesen hamisítottak – a Woglinde elleni gnoszis támadás és a Durandal versus U-TIC hajók összeecsapás ügyes montírozásáról van szó).

- A Föderációs Flotta kommandói megszállják az Alapítványt. Lapis Roman kapitány (a kémelhárításról; a japáni változatban Ravis Royman) letartóztat mindenkit. Hőseink a fogságban filozofálnak rájónnak: valaki tégla volt a túsmentő albizottságban. Egyvalamire azonban ők sem számíthatnak: Lapis Helmer téglája.
- Wilhelm, (kiderül: ő a Vector CEO-ja) hívja Helmet, és biztosítja teljes támogatásáról. KOS-MOST Gaignun rendelkezésére bocsátja.

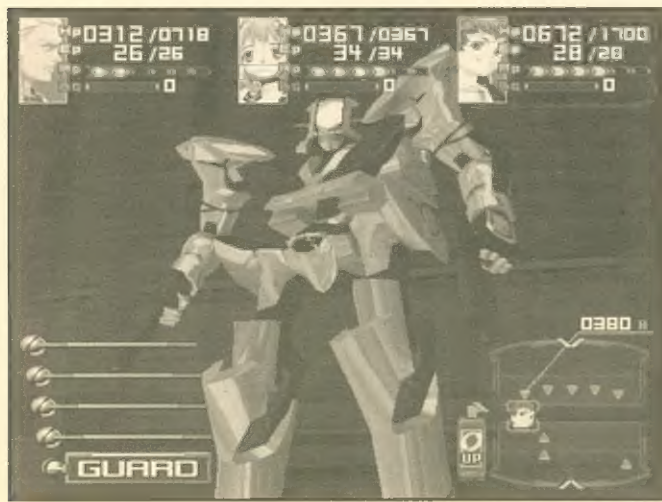
- Lapis „kihallgatja” a foglyokat: elmondja, hogy az idő bizony szorít – sürgősen bizonyítanunk kell az ártatlanságunkat a Woglinde ügyben, különben minden elveszett. Shion először a Woglinde fekete dobozára gondol, de Lapis szerint azt már manipulálták. Aztán megvilágosodik: KOS-MOS is rögzítette az eseményeket, neki pedig tripla-A védeltségű adatbázisa van, amit senki és semmi sem manipulálhat (ellentétben a Durandal hagyományos adatbázisával – az nem is lenne elegendő bizonyíték). Nincs más dolgunk tehát, mint átmásolni KOS-MOS adatait Shion Gear-jére. Elméletben: KOS-MOS ugyan is jelenleg az Elsán pihen. Lapis, hogy siker koronázza az akciót, leüti magát Ziggyvel (Jr. kifelé menet a földön heverő, eszméletlen lányhoz: „Thanks, You’re pretty cool!” – és valóban, Lapis a játék legdögösebb és legracionálisabb női karaktere).

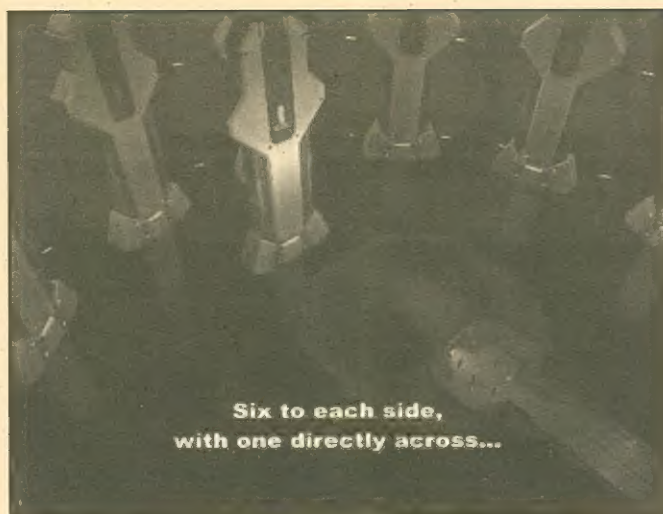
Induljunk hát. A szoba kijáratát strázsáló két strázsát chaos egyedül leveri úgy,

hogy azok meg sem tudják ütni (kérdés: akkor mi értelme volt ennek a csatának, kedves készítők?). Menjünk el egészen Shion szobájáig (piros szőnyeg), ahol a robot most nem a bal oldali szekrény előtt parkol – ergo szét tudjuk lötni azt. Vegyük fel az Armory Key-t. Irány a hangár szekció, ahol nyissuk, majd fosszuk ki a fegyvertárat: a legizgalmasabb szerzemény természetesen az Ötös Szegmens Dekóderé lesz. Verekedjük el magunkat az Elsáig, ahol az alsó szint mentési pontja (Ziggy szobája) feletti helyiségben nyissuk ki a Nyolcas Szegmensét, és vegyük fel a Robot Part Left Leg-et. Menjünk KOS-MOS szobájába (az A.G.W.S. hangár bal oldalán).

ENCEPHALON#2

Shion neki is lát a merülésnek, ám apró műhiba folytán az egész társulat az Encephalonban találja magát. Nem is akármilyen Encephalonban: KOS-MOS tudata a tizennégy évvel ezelőtti Militiára varázsolja hőseinket. Ezzel eddig nincs is probléma: a gabalyodás ott veszi kezdetét, hogy Shion, chaos és Allen egy nappal az incidens előtt; Ziggy, MOMO és Jr. pedig az incidens napján térnek magukhoz. Mindenki vadul hallucinál: előbb Shion kap frászt a villámoktól, majd látja önnön fiatal magát az apukája után futni, és találkozik a vízióiból már ismert kislánnyal, aki egész beszédessé lett; majd Jr. veszt üldözőbe egy csapat U.R.T.V.-t (akik látszólag fiatal fiúk – valójában azonban többek annál: Albedo, Gaignun és Jr. is U.R.T.V.-k.). A kislány bemutatkozik: Nephilimnek hívják. Juniort irányítását kapjuk meg: mentsünk, majd a keresőfényeket gondosan elkerülve fosszuk ki az utcát (az első képernyőn egy Coat-Sword, a másodikon egy Ruby Helmet vándorolhat a tárgylístaiba). Ha a keresőfények mégis elkapnának, érdemes Juniorral azonnal A.G.W.S.-be pattanni – a mech jobban bírja a gyűrődést; a Dirlawangerek löfegyverrel például egyáltalán nem fognak rajta. MOMO bújjon be Ziggy mögé, és onnan gyógyítson folyamatosan. A harmadik képernyőn videó-visszaemlékezés: az ifjú Gaignun lövi a fertőzött, megőrült U.R.T.V.-ket, majd konfrontálódik az ifjú Albedoval (aki a 667. számú U.R.T.V.; Jr. a 666-os). Shion is kap mozt: Nephilim elárulja, KOS-MOS emlékeiben járunk (Shion erre rácsodálkozik: határozottan emlékszik, hogy annak idején szétlőtte a Kevint lemészárló archetípust). Nephilim elmagyarázza a dolgokat (lényege: Shion semmit sem tud a Nagybetűs Életről). Ettől a ponttól kezdve Shion irányítása a feladatunk. Menjünk be az épületbe, és mentsünk. Az állatszobrokat módszeresen pusztítsuk el (tárgyaink közé vándorol a PM Card E, és megjeljük az Ötös Szegmensét is – mögötte pedig a Double Bustert). Vándoroljunk egészen a csatornáig (két lejárati van: a felső dögös cuccokhoz, az alsó a továbbjutáshoz juttat), útközben módszeresen takarítva a gnoszis inváziót. A csatornában a megnyomható gombot természetesen nyomjuk meg. Juniorék





irányítása jön, akikkel hatoljunk be a balra található metró-állomás területére. A mentési pont feletti titkos részben feledezhetjük és kinyithatjuk a Tizenötös Szegmenset (tartalma: Angel Ring, ami felezi az EP használatot – AZONNAL szereljük fel Shionra, amint tehetjük!). Mentsünk, és a felső mozgólépcső alatti terület dezinfekcióját (és kifosztását) után ereszkedjünk le az alsó mozgólépcsőn. Kaszaboljuk át magunkat egészen a csatornákig, ahol a Shionék által tegnap (látszólagos konfliktus!) kinyitott ajtó mögött kapjuk fel a Tizenkettes Szegmens Dekóderét a ládikóból. A létrán felmászva újabb érzékelődés fogad: az egykori Militia egykori U-TIC főhadiszállása, a Labyrinth épülete előtt állunk. Minden lángokban, fent a holdkörös Joachim Mizrahi idézet az Őszövétségéből. MOMO természetesen bekattan („Daddy! Daddy!”). Apuci a mélybe veti magát, hőseink lába alól pedig kifut a talaj – tér-idő anomália szippantja magába a társaságot.

Shion eközben egy erdőben bókálszik (Felszerelni az ANGEL RINGet!!!). A nagy sziklát szétlőve egy tisztásra jutunk, ahol tábornok lófog – vegyük magunkhoz az itt található ládikából a PM Card D-t. Vissza az ösvényre, tovább. Opcionálisan szerezzük meg a kis tavacska közepén megbúvó ládika tartalmát is (Blue Topaz). Feltűnik Bunnie, akinek szerezzünk a távolban látható helyre elgyalogolva repadzsúst. A zöldséglevet rakjuk a Bunnie házikója előtt látható rönkre, majd mikor Bunnie elkezd örvendezni neki, fussunk be a háta mögött (pontosabban a háta előtt – a nyuszinak a hátán vannak a szemei!) a házikójába. Ha sikerül, miénk lehet feltéve őrzött kincse, a Hármass Szegmens Dekóderé (ha nem, kötelező jelleggel próbálkozzunk újra). A Bunnie háza mögötti ösvényen induljunk jobbra, és kijutunk az erdőből. A távolban egy templom, a közelben pedig Juniorék, akik egyenesen ide pottyantak az anomáliából (ha kedvünk tartja, vissza is mászhatunk a lila rendellenességbe a PM Card A-ért). A templomban egy (csúfos véget ért) realian nővér (?), Febronia fogad, kiegészülve Nephilimmel. A lányok szerint szembesülnünk kell a múltunkkal, hogy felkészüljünk a jövőre. Ám legyen! Gyógyítsassuk meg magunk Febroniával, majd nyissunk be az ajtón.

Boss harc a furcsa, de megoldható változatból. A harc kezdetén hőseink (egészen pontosan Shion és Jr.) megörlődnek; velük kell felvennünk a harcot belső félelmek ellen. Megjelenik Tiamat (6400 HP), és ki-tör a teljes fejtelenség. A lényeg, hogy Jr. és Tiamat is leverjék Shiont – pontosabban az, hogy Tiamat és Shion megüssék Juniort... valószínű, hogy Jr. és Shion is legyőzzék a rémálmot. A csata lényege tehát: a végső csapást előbb Shion mérje a szörnyre, majd miután az újraélesztette magát, Junior legyen az, aki végül pokol-

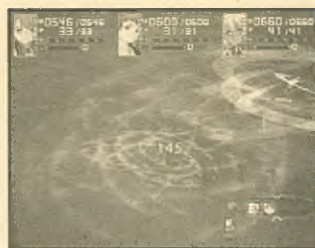
ra küldi. Minden más esetben hőseink elbuknak (jó, még el lehet pusztítani előbb Juniorral, MAJD Shionnal, de minden más változat fiaszkóval zárul). Nem nehéz – csak tartsuk a szemünk Tiamat HP-ján (Scope skill-kivonás vagy karakterre aggasztás jelentősen megkönnyíti ezt a részfeladatot). A.G.W.S. használatát ajánlott.

A fejezetet stílusosan videók búcsúztatják: Nephilim és Febronia magyaráznak mindenfélét. Az U-DO tudat a forrása annak az űr-idő torzulásnak, ami elnyelte Militiát. Megmutatnak nekünk egy lehetséges variánsot a jelenségek végtelen sorából (annak, aki esetleg elvesztette a fonalt: Zohár = Jelenség Variálók Készülék). Shion nem teljesen érti a dolgot – miért éppen ő? Mert megérintette őt a gnosz, és túlélte – jön a válasz (részletesebben: majd megtudja, ha itt az ideje – természetesen AZ nem EZ az epizód lesz). Majd megeljük KOS-MOST, aki a saját tudatalattijában szerényen kereszte feszítette magát. Shion elrebegi a szuper-titkos jelszót („Ye shall be as Gods”), és a tudatalatti védelme elpárolog. Hőseink visszatérnek a valósághoz, mindenki nagyon örül (Allen rögtön le is tapizza Shiont a viszontlátás örömeire. Egyetlen szó ugrik majd be: banális.)

KUKAI ALAPÍTVÁNY#2

A Durandal hidján hőseink formálisan átadják a bizonyítékot Lapisnak. A Föderáció minden vádat ejt, és mindenkit szabadon enged (Mary és Shelley majd szétszedik örömlükben Gaignunt – később egy olyan jelenetet látunk majd, melyben Gaignun Juniorral beszélget, a két lány pedig kielégült arccal csicsikál a közeli kevertet, hmm...). Allen nyafog egy kicsit a parkban chaosnak, hogy Shion bögött nemrég Kevin sírjánál. Minden tisztázódott, a flotta felszedi a horgonyt. Shion az ágyában fetreng, és azon kéjeleg, milyen frappáns módon ejtette Allen vacsora-meghívását (valamint azon kesereg, hogy céginformációkat adott ki a Föderációnak – említettük már, hogy Isten óvjon mindenkit a buta, karrierista nőktől?!).

Első feladatunk tehát az összetört szívű Ridgeley megkeresése legyen. Irány a dokk (közben befut KOS-MOS X-BUSTER technikai támadása és F-RSHOT alfejeve), ahol az Elsán a Kettes Számú Kabinban forgassuk fel a központi rész narancssárga színű párnáit a Disarm Key megelérsének érdekében. Erre a kulcsra a Ziggy szobája feletti teremben lesz szükségünk – használjuk a kulcsot, mire a híd összecsiszúszik, mi pedig a bal oldali lépcsőn lerohanva megtaláljuk a Tizes Szegmens Dekóderét. Az Elsa zsillkapujával szemben használjuk a mentési pont által lehetővé tett EVS opciót, és



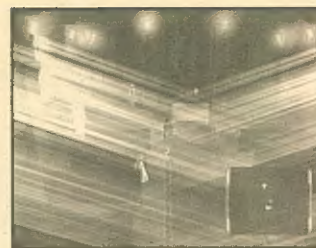
látogassuk meg a KOS-MOS szimulátort (az első Encephalon kirándulás helyszíne). Az épületben azon a helyszínen, ahol a játék első A.G.W.S. csatáját vívtuk, másszunk le a létrán, majd a szemetet elpárologtatva fedezzük fel és nyissuk ki a Tizes Szegmenset (2 Booster Pack). Irány a Kukai Alapítvány 26-os és 27-es városi szektora. A tisztítóban nyissuk ki a Hármass Szegmenset (Robot Part Right Leg). Az Akadémián megismerkedhetünk a Professzor új asszisztensével, Scott Asszisztenssel (nem egyszerűen Scottal – ahogy a Professzor sem egyszerűen Prof!). A két űrge a frissen leszállított robotlábakból összetákolja nekünk a Dominion Tank nevű robotot, amit természetesen Shion éteri varázslatként tud majd használni (cseréljük is le a Throni Blade-et). Fent a kereskedőnél pénzre válthatunk minden Kobold Blade-et, Unicorn Hornt és Scrap Iront, amit eddig a csatákban nyertünk – ezeknek a tárgyaknak nincs más szerepe a játékban. Az Ironman bárban végül megtaláljuk Allent. Beszéljünk hozzá: ám a soha nem bimbózott románcnak videók vetnek véget...

Albedo értesül arról, hogy a U-TIC bevett Nephilim Dalát, majd méretes gnosz flotta tűnik fel, ami megsemmisíti a szédelődzködő Föderációs armadát, és igyekszik megszállni az Alapítványt. A helyzet súlyos: Gaignunék nekiállnak kiűriteni az állomást. Minden polgári lakost átmene-kítenek a Durandalra – Shion új feladata tehát a civil evakuáció segítése lesz.

A hidról menjünk egyenesen a városi szektorba, ahol a polgármester azzal fogad, hogy még 13 regisztrált lakos maradt hátra: találjuk meg őket. A sorrend a következő:

1. lakos: Az Our Treasure hotelben beszéljünk a közepén haldokló apukával, majd az emeleten vizsgáljuk meg a képet, amin elolvasható a kislánya születésnapja: október 28. Menjünk vissza a földszinti széfhez, és üssük be a kódot (1028): bent megtaláljuk az elzárt kislányt.

2. lakos: Az Our Treasure emeletén a létra mellett kapcsoljuk át a kapcsolót, majd a létrán másszunk ki a tetőre. A tetőre kipottyantva folyamatosan nyomjuk az analóg kart északnyugati irányba (balra, meg fel is), hogy Shion ne pottyanjon le. Ha jók vagyunk, egy másik képernyőn kötünk ki, ahol megtaláljuk a Tizenhármass



Szegmens Dekóderét. Térjünk vissza a tetőre, és pottyanjunk le az utcáról elzárt szemetes konténerek közé. A jobb oldali konténert szétlőve megtaláljuk a második emberkét, a guberálót.

3. lakos: Vissza az Our Treasure tetejére, de most a kart jobbra nyomjuk úgy, hogy egy kis kiugrára érkezünk – itt találjuk meg az Első Szegmenset, amit rögvést ki is fosztunk (Robot Part Head). Lepottyantva a tetőről az Ironman csehóban lövöldözzük szét a hotelben felhúzott plató alatti ládákat – a legutolsóban a kocsmáros lapit.

4. lakos: Az Iron 3 kartonfigurák között „bújt” el, az Ironman bárban.

5. lakos: A következő képernyőn, a pékség mellett kis szoborkertben, a szobor tetején találjuk.

6. és 7. lakos: A tisztítóban, rögtön az első helységben egy néni aggódik a kisláiért. Másszunk fel a mögöttes látható létrán. Fent gyilkoljuk le a Lárvákat (ha valaki eddig nem jött volna rá a Lárvák elleni nyerő taktikára: gyógyítani kell őket, hogy sebezzenek) és robbantsuk ki a kis fali űreget, ahová a srácot befalazták (mivel fiúról van szó, Kőműves Kelemenné nem lehet – marad Hugyos Józsi bácsi).

8. lakos: A pékség feletti szobában a pék van szorongatott helyzetben. Szabadítsuk meg, majd ki.

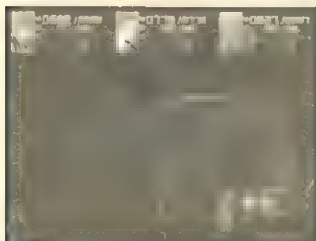
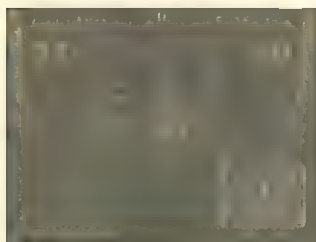
9. és 10. lakos: King raktárában a fiatalember és a mögöttes lévő ládában a barátja.

11. és 12. lakos: A raktár emeletén King. A Lárva mögötti gombot megnyomva félrecsiszúszik egy titkos falirész: mögöttes felmenthetjük a bátor cicát is, aki szintén regisztrált lakosnak számít.

13. lakos: A raktár emeletéről induljunk balra, és a tisztító hátsó helységében megharcolhatunk az utolsó hiányzó lakos életéért is.

A hotel képernyőjére visszatérve a polgármester sugárzó arccal fogad, megköszöni fáradozásainkat – mi pedig mentünk egy jót a szállóban (meg felgyógyítunk mindenkit). Próbáljuk meg elhagyni a városi szektort, mire begyalogol egy őshüllő-csontváz gnosz (Gigas). Gondoskodjunk róla, hogy újfent kihadjon. Rögtön induláskor megduplázza magát (2x 2800 HP). Támadjuk, míg cudarra nem fordítják a helyzetet: ekkor ugrás az A.G.W.S. jelmezekbe. FONTOS! Eszünkbe ne jusson kiszállni a mehekéből:





a szörny Deathbringer Instant KO-ja a pilótafülkében nem tud bántani – A.G.W.S.-en kívül azonban csaknem biztosan levesz minket a lábunkról!

Győzelem után irány az Akadémia, ahol Scott Asszisztens és a Professzor éppen összevesznek azon, hogy a Professzor túlságosan sokat iszik. Miután kölcsönösen lehűlyézték egymást, Scott Asszisztens elviharzik, a Professzor pedig elkészíti nekünk a robotfejből a Seraphim Bird nevű éteri varázslatot. A dokkban videok fogadnak: Albedo Simeon nevű mechjéből gyilkol mindenkit, embert, gnosist egyaránt; illetve MOMO hátra marad az Alapítványon a sebesülteket gondozni.

Miután visszakaptuk az irányítást, azonnal térjünk vissza az Alapítványra, ám MOMO máris eltűnt, mintha nanomasinák nyelték volna el. Mivel a városba már nem tudunk visszamenni, irány a Durandal. A helyzetre való tekintettel a gyorsvasút egyedüli célja a Residential Area – nem marad más, mint beadni a derekunkat

A lakószekcióba toppanva videók érkeznek

- Allen nagyon sajnálja, de nem látta MOMót. Mindenki aggódni kezd.

- MOMO furcsa helyen tér magához, és persze fogalma sincs, hogyan került oda. Dereng neki valami arról, hogy látni vélte az apukáját, akit üldözöbe is vett; majd arról, hogy Mizrahi helyett Albedo vette szárnyai alá.

- A Föderációs flottának elege lesz a gnosist elleni harcból – úgy döntenek, inkább megsemmisítik az Alapítványt, hiszen látszólag az vonzza a szörnyeket.

- MOMO egy tudatától megfosztott Kirschwasser testvérekével találkozik, aki figyelmezteti: Albedo kegyetlenségére a következő teremben a kislány találkozik is antihősünkkel (a szobában szanaszét rothadó Kirschwasser tetemek), aki prezentálja, milyen nagyon örült: állandóan idegesítő hangon kacag, majd letépi a kezét és a fejét: visszánőnek. A jelenet természetesen erősen cenzurázott

- Az Alapítvány, ha biológiai lény lenne, most bevizelne: a teljes Föderációs flotta célba vette. Shion is hallani véli Nephilim Dalát: látszólag az vonzza ide mágnesként a gnosist. A flotta már éppen tüzet nyitna, ám ekkor feltűnik Wilhelm és a Wagner munkásság jelentős része: a Dämmerung, a Wellgunde, a Woglunde II és a Floßhilde, és jól odapörkölnék a gnosistnak

- Miyuki egy fázisátviteli kazettát küld át Shionnak, ami összeköti a Dämmerung központi számítógépét KOS-MOS D.S.S.S. szenzorával. KOS-MOS elsüti a fegyverébe tárazott kazettából „kikelt” fegyvert, mire a közelben tanyázó, Nephilim Dalát sugárzó Nephilim Dala nevű úrállomás alcázása megszűnik

- Albedo nekiáll kitorászni MOMO tudatában (ismét egy erősen cenzurázott jelenet), a realian pedig telepátikusan segítségért kiált – Jr fogja az adást. Nyilvánvalóvá válik: MOMO a Nephilim Dalán van

Rövid veszekedés következik abban a témában, ki is menjen megmenteni MOMót; végül természetesen az egész bagázs felkerekedik. Miután elhagytuk a hidat, befut egy újabb e-mail az iparvállalattól: immáron hozzáférhető KOS-MOS S CHAIN és R-HAMMER technikai támogatása is. Az Elsán használjuk a mentési pont EVS opcióját, és látogassuk meg a Katedrális Hajó szimulációját. A bevásárlóközpontban nyissuk ki a Tizenhármasszegmensét (Samurai Heart). Visszatérve a valóságba az Egyes Számú Kabinban dőlünk le pihenni, majd beszélünk a kapitánnyal, aki azonnal Daira fakassza a hajóját

NEPHILIM DALA

Mindenekelőtt mentsük el az állást az Elsán. Nephilim Dalának bejárata mellett rögtön ráelünk MOMÓra – pontosabban annak tudatától megfosztott porhüvelyére indulunk tovább. Egy toronyba érkezünk. A Dal összesen három toronyból áll, mindegyik meglehetősen lineáris. Az első lényege, hogy a felvonón heverő ládákat megsemmisítve tudunk közeledni a különböző szintek között. Összesen hét szint van: nekünk csupán a harmadik, az ötödik és a hatodik emeletre kell feljárnunk. A puzzle megoldását külön erre a célra gyártott ábrák hivatottak szemléltetni (a gratulációkat e-mailben fogadjuk; csak tessék, tessék! :-). A harmadik emeleten kapcsoljuk át a kapcsolót, ami megteremti a hidat az első és a második torony között. Az ötödik emeleten a folyosó végén lévő ládát szétlőve betakaríthatjuk a Tizenégyes Szegmens Dekóderét. A hatodik emeleten ugyanebben a pozícióban heverő láda egy Neo Armor Alfát tartalmaz. Hagyjuk el a tornyot, ne is nézzünk hátra

A második toronyban indulunk el a bal felső folyosón, majd módszeresen ereszkedünk alá (vagy fölé) minden létrán (ha kedvünk tartja, helyezzük a csapat élére MOMót, és a mentési pont emeletén vizsgáljuk meg a „gyanús” fairézt – jutalmunk a MOMO's Kiss nevű technikai, és a Starlight nevű éteri támadás lesz). Barangolásaink során egy helyütt szétlőhetünk ládát fogadnak majd – az egyikből egy mutáns (Athra Huszonhatos Sorozat, 3000 HP) ront majd ránk, akinek illene lekevernünk néhány pofont, mert halálával a Kettes Szegmens Dekóderét hagyja örökül. Mögötte belebotlunk a Tizenkettes Szegmensbe is, ami mögött a W Hammer Rod figyel. Tegyük magunkévá. A torony aljában meg kell semmisítenünk a bal, illetve jobb oldali generátort, majd szabad az út: egyenesen a Dal első főellenségének karjába

Rianon Se (5600 HP) kemény ellenfél, de mi már megfelelően megedződünk a második torony létrázása során (ugye?)

Gyógyítsunk sokat, és NE használjuk az A.G.W.S.-eket (Megegyszer NE használjuk az A.G.W.S.-eket!). Amit jó tudni: illendő dolog elcsenni az ellenségénél lévő Shield Armort – megfelelő skill szint esetén hőseink ki tudják vonni belőle az All Guard skillt, ami meggátol minden status változást

Győzelem esetén liftezzünk fel a torony tetejére, és mentsük el az állást (vereség esetén töltsük vissza). Irány a harmadik torony

Ez a torony arcátlanul lineáris – nem nagyon fogunk eltévedni. A kilőhető ládák tartotta hidak képernyőjén ne felejtsek ott a második oszlop tetején fészkelődő ládika tartalmát: a Tizenhetes Szegmens Dekódera ez (Ha valamit elszúrunk ezen az egyszerű „fejtörőn”, menjünk ki valamelyik ajtón, majd jöjjünk vissza: a puzzle visszaáll eredeti állapotába. Gyors megoldás: első torony – minden ládát lőjünk szét, második torony – három ládát semmisítsünk meg). A zenei fejtörő szobájába érkezünk – jobbra továbblépve figyeljük meg Nephilim Dalát, majd lövöldözzük szét a színes gyűrűket a nótának megfelelően (botfűlőeknek: 1 zöld, 3 kék és 4 piros gyűrűt kell szétlőnünk). Mindhárom toronyt elvégeztünk.

Térjünk vissza az Elsára, pihenjünk. Vásároljunk be az A.G.W.S. hangár robotjainál (minden gépre a legjobb frame-et, legjobb generátort; FHP helyreállítás, minden gép felszerelése Guard Cleanerrel és Guard Recoveryvel; minden gép kiszerezése azonos fegyverrel mindkét marokba), majd térjünk vissza a második toronyba, és mentsünk

Készen állunk a csatára, liftezzünk le az első és harmadik torony közti összekötő hidról az alsó épületbe. Videó jön: Albedo bohóckodik egy sort, majd eszmét és mentális csapásokat cserél Junlorral. Az előadásnak MOMO vet véget, aki magához tér, és felelőségre vonja Albedot. Albedo rohög, majd hívja Simeont (8400 HP), és kezdetét veszi a csata. Ha követjük az instrukciókat, egyszerű lefolyású lesz: pattanjon mindenki a G.W.S.-be, majd Guard és W-ACT Simeon mindenféle varázslatokkal próbálkozik majd, de a mi Guard Cleaner/Recovery párosunk és fejünkénti 2000 FPH közeli kezdőerőnk állja majd a rohamokat

„Győzelmi” videó: Albedonak dolga akad (azt még látjuk, hogy a MOMO tudatából kihorgászott Y adatot egy pucér Shion imágó védi; ami ismerve a hisztis fűriát, bizonyosan KOMOLY védelem), így felváltja őt egy fickó, aki egyenesen Kubrick „Tágra Zárt Szemek” c. mozijának álarcosbájláról érkeztetett. Menjünk vissza az Elsára és játszuk el újra a gyógyítás, bevásárlás (Cockpit Guard és Engine Guard minden mechre!), mentés cselekvéssorozatát, majd mentsünk a második toronyban. Csak ezután (!) fussunk neki a bácsinak. Első formája Ein Rugel (3600 HP), akitől Jr. a Psycho

PUZZLE MAGYARÁZAT

Nephilim Dala, 1. torony, 3. szint



Nephilim Dala, 1. torony, 5. szint



Nephilim Dala, 1. torony, 6. szint



AMPLITUDE



Motion blur effektus
Menet közben vigyük be: R3*4, L3*4, R3.
Másfajta mezőforma
Menet közben vigyük be: L3*3, R3*3, L3, R3, L3.
Véletlenszerű ékkövek
Menet közben vigyük be: X, X, Bal, Bal, R3, R3, Jobb, Jobb.
Majomfej ékkövek
Menet közben vigyük be: L3*4, R3*4, L3.



GUMBALL 3000



Valamennyi cheatet a főmenüben kell bevenni, és helyes bevétel esetén egy hangot kell hallanunk.

Az összes Gumball jármű
L1, L1, Bal, Négyzet, Bal, Négyzet, R2, Négyzet, R2
Az összes gőz- és gázturblina
Fel, Fel, Le, Fel, Négyzet, R1, Le, L2, Négyzet
Az összes Challenge pálya
Le, Le, Le, L2, L2, Le, Jobb, R2, Négyzet
Az összes játékmód
Négyzet, Négyzet, Négyzet, Bal, Jobb, Le, Jobb, L1, Le, R2, R2
Végtelen sűrűség
L2, L2, R1, R2, Négyzet, Fel, Fel, Négyzet
Végtelen idő
Le, Le, Fel, Fel, L2, Fel, Fel, Négyzet
Az összes rendőrszint aktiválása
Bal, Bal, Négyzet, L2, Négyzet, Fel, Fel, Négyzet, Bal
Az összes törkép
Le, Le, Fel, R2, R2, L1, R2, R2, Le, Négyzet
„A nagy aluminium” cheat
Bal, Fel, Le, Jobb, Négyzet, Négyzet, L2, R2



MLB 2004



Pauzálás után vihetjük be az alábbi kódokat.

Gyorsabb játékosok
Bal, Jobb, Jobb, Bal, L1, R1, R1, L1
Nagy fejek
Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, Jobb, Le, Bal
Kis fejek
Fel, Le, Fel, Le, R1, R1, L1, L1
Lassú játékosok
Bal, Bal, Jobb, Jobb, R2, R2, L2, L2
Láthatatlan testek
R1, R2, R1, R2, Fel, Le, Bal, Jobb
Nagy testek
Fel, Le, Bal, Jobb, L1, L2, R2, R1
Nagy labda
L1, L2, L1, L2, Fel, Jobb, Le, Bal
A programozók nevei
R1, R2, Jobb, Jobb, Bal, Bal, L2, L1

DEF JAM VENDETTA



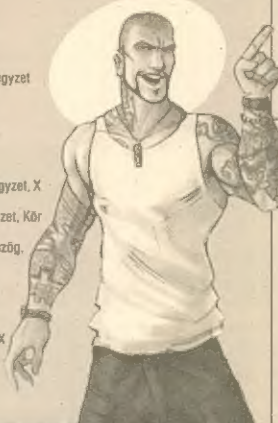
A karakterek megnyitása

Ha mindenfajta teljesítmény nélkül kívánjuk megnyitni a karaktereket, akkor menjünk a Battle módba, válasszunk bármilyen meccset, írjunk be User ID-t a „User setups” menüben, majd a karakterválasztás képernyőjén az L1 + L2 + R1 + R2 nyomva tartása közben vigyük be az alábbi kódok valamelyikét, melyek a nevezett fazonokat aktiválják.

Arli:
X, Négyzet, Háromszög, Kör, Négyzet
Briggs (másik ruhában):
X, Háromszög, Kör, Négyzet, Kör
Briggs (másik ruhában):
X, Háromszög, Négyzet, X, Kör
Carla:
X, Négyzet, X*3
Chubak:
Négyzet, Négyzet, Háromszög, X, Kör
Cruz:
Kör, Háromszög, X, X, Kör
D-Mob:
Négyzet, Háromszög, Kör, X, Kör
D-Mob (másik ruhában):
Négyzet, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Négyzet
Dan G:
X, Kör, X, Kör, Négyzet
Deebo:
Kör, Kör, X, X, Háromszög
Dolja:
Kör, Négyzet, Kör, Kör, X
DMX:
Kör, X, Kör, Háromszög, Négyzet
Drake:
Háromszög, Négyzet, Kör, X, X
Funkmaster Flex:
Kör, Háromszög, Kör, Kör, Négyzet
Headache:
Háromszög*3, Négyzet, Kör
House:
Háromszög, X, Háromszög, Kör, X
Iceberg:

Négyzet, Háromszög, Kör, Négyzet, Kör
Ludacris:
Kör*3, Négyzet, Háromszög
Manny (másik ruhában):
Kör, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör
Masa:
X, Kör, Háromszög, Négyzet, Négyzet
Method Man:
Négyzet, Kör, X, Háromszög, Kör
Moses:
Háromszög, Háromszög, Négyzet, Négyzet, X
N.O.R.E.:
Kör, Négyzet, Háromszög, X, Kör
Nyne:
Négyzet, Kör, X, X, Háromszög
Omar:
Kör, Kör, Négyzet, Háromszög, Háromszög
Opal:
Kör, Kör, Négyzet, Négyzet, Háromszög
Peewee:
X, X, Négyzet, Háromszög, Négyzet
Peewee (másik ruhában):
X, Háromszög, Háromszög, Négyzet, Kör
Penny:
X*3, Háromszög, Kör
Pockets:
Háromszög, Négyzet, Kör, Négyzet, X
Proof (másik ruhában):
X, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Kör
Razor:
Háromszög, Négyzet, Háromszög, Kör, X
Razor (másik ruhában):
Négyzet, Kör, X, Háromszög, Háromszög
Redman:
Kör, Kör, Háromszög, Négyzet, X
Ruffneck:
X, Négyzet, X, Háromszög, Kör
Ruffneck (másik ruhában):

Négyzet, Kör, Háromszög, X, Négyzet
Scarface:
Kör, Négyzet, X, Háromszög, Négyzet
Sketch:
Háromszög, Háromszög, Kör, Négyzet, X
Snowman:
Háromszög, Háromszög, X, X, Kör
Spider (másik ruhában):
Négyzet, Háromszög, X, Négyzet, Kör
Steel:
X, Háromszög, Kör, Kör, Háromszög
Tank (másik ruhában):
X, Háromszög, Háromszög, Kör, Kör
Tal:
Kör, Kör, Négyzet, X, Kör
Zaheer:
Háromszög, Háromszög, Négyzet, X, X



TREASURE PLANET



Sérthetlenség

A főmenüben vigyük be:
L2, Négyzet, L1, Kör, R2, Négyzet, L1, Kör.
Munició a muskétához
A főmenüben vigyük be:
Négyzet, L1, R1, Fel, Kör, L2, R2, Le.
Pályaválasztás
A főmenüben vigyük be:
R2, Bal, Jobb, R1, L1, Fel, Le, L2.
Repülő kamera opció
A főmenüben vigyük be:
Fel, L1, Le, R1, R2, Le, L2, Fel.
FMV bejöttások a galériába
A főmenüben vigyük be:
Kör, L2, Bal, R1, R2, Jobb, L1.
Az összes közjáték megtekintése
A főmenüben vigyük be:
Jobb, Kör, Négyzet, Négyzet, R1, R2, Bal, L2.
Debug info
A főmenüben vigyük be: Bal, L1, L1, Jobb, R1, R1, Fel, Le.

MIDNIGHT CLUB 2



Cheat mód

Menjünk a főmenü „Options Mode” pontjához, majd egyet lefelé lépünk, s jobbra vagy balra lapozva keressük meg az „Option: Cheat Codes”, majd ugye a kis- és nagybetűkre írjuk be az alábbi kódok valamelyikét, amit aztán az „Accept” gombbal hagyhatunk jóvá.

Az összes kocsi és helyszín

Ködnak adjuk meg: rimbuk
Az összes kocsi az Arcade módban
Ködnak adjuk meg: theCollector
Az összes helyszín az Arcade módban
Ködnak adjuk meg: pennyThug
Fegyverek és rakéták az Arcade módban
Ködnak adjuk meg: savethekids
Az L3-mal és az R3-mal tölthetünk.
Végtelen nitro az Arcade módban
Ködnak adjuk meg: greenLantern
(Ezzel a kóddal még a motorokhoz is lesz nitro.)
Nincs sérülés az Arcade módban



Ködnak adjuk meg: gladiator

Állítás a nehézségi szinten
A minimális szinthez ködnak adjuk meg:
howhardcanibe0
A legnehezebb szinthez ködnak adjuk meg:
howhardcanibe9
(A végén közlés számok szintén megadhatók.)
Motorbicikl
Győzzünk le 5 motorbiciklit hosszú versenyen.
Los Angeles-i rendőrautó
Az összes Arcade circuit versenyt nyerjük meg Los Angelesben.
Párizsi rendőrautó
Az összes Arcade circuit versenyt nyerjük meg Párizsban.
Tokiói rendőrautó
Az összes Arcade circuit versenyt nyerjük meg Tokióban.
SLF450X (a leggyorsabb autó)
Nyerjük meg valamennyi versenyt Los Angelesben, Párizsban, és Tokióban az Arcade módban.



WWE CRUSH HOUR



Pályaválasztás és az összes jármű

A játékos kiválasztásakor vigyük be: Négyzet, L2, R2, Kör, Négyzet, L1, L1, L2.
Pályaleptetés
Pauzáljunk a Season módban, majd az L3-at nyomva tartva vigyük be: Négyzet, Kör, R1, L1, L2, Négyzet*3.
Az összes szezon megnyerése a sim módban
Bármelyik menüben vigyük be: L2, R2, Négyzet, Kör, R1, R1, L1, Kör, Kör.
Gyorsabb speciál
Pauzáljunk, majd az L3-at nyomva tartva vigyük be: Háromszög, Kör*4.
Végtelen turbó
Pauzáljunk, majd az L3-at nyomva tartva vigyük be: X, L1, R1, R2, Háromszög.

PRIMAL



Ködmény

A főmenüben vagy a Bonus Materials menüben tartjuk lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 kombinációt kb. 5 másodpercig, míg meg nem jelenik a Magic Codes képernyő.
Ezen fel van sorolva valamennyi cheat, s mellettük „A” betűk láthatóak, melyeket úgy tudunk „átörgegni”, ha rájuk állva nyomva tartjuk az X-et, és Jobbot vagy Bal-t nyomunk. Miután egy kódnak a végére értünk, azt a Négyzettel tudjuk jóváhagyni.

Figyelem: csakis a jóváhagyás után lépünk ki a Háromszöggel a cheat menüből – feltéve persze, ha nem akarunk egy másik csalást is ugyanakkor bevenni. Az aktivált kódok azonnal éreztetik a hatásukat a játék közben, illetve a Bonus Materials menüben.

Invulnerability (sérthetlenség): DEMONISE
Solum scenes (Solum helyszínek): SNOWFLIGHT
Aquila scenes (Aquila helyszínek): CHARYBDIS
Aetha scenes (Aetha helyszínek): FLINTLOCK
Volca scenes (Volca helyszínek): SUNSTONE
Tarot Gallery (az összes tarot): ARCANUM
Easy Kill (gyenge ellenfelek): MORTIFIC

Bonus A: SEABREEZE
Bonus B: AURORA
Bonus C: PSYCHOSIS
Bonus D: MIRRORRY
Bonus F: ASCENDENT



MGS 2: SUBSTANCE

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE886D2 BC8F1352
Örökélet
DE8E68E BCA998B3
DE8E68E E0A99BE7
Max kaszkódási színt
9185BE3A BCA998B3
FEFEFFC8 BCA99CAF
999 dögcedula
9185BE3A BCA998B3
FEFEFFC8 BCA99E6A
Végtelen M9 lözser
9185BE3A BCA998B3
FEFEFFC8 BCA9C292
Végtelen zavaró gránát
9185BE3A BCA998B3
FEFEFFC8 BCA9C292
Végtelen békítő gránát
9185BE3A BCA998B3
FEFEFFC8 BCA9C292
Végtelen ételmiszera
9185BE3A BCA998B3
FEFEFFC8 BCA9C292
Végtelen kőzser
9185BE3A BCA998B3
FEFEFFC8 BCA9C292
Végtelen Pentazamin

(nyugtató)
9185BE3A BCA998B3
FEFEFFC8 BCA9C292
Álca
9185BE3A BCA998B3
FEFEFFC8 BCA998B4
Végtelen tölténytár
9185BE3A BCA998B3
FEFEFFC8 BCA9C292
Végtelen gránát
9185BE3A BCA998B3
FEFEFFC8 BCA9C292
Távcső
9185BE3A BCA998B3
FEFEFFC8 BCA998B4
Gyógyász
9185BE3A BCA998B3
FEFEFFC8 BCA998B4
Infravörös szemüveg
9185BE3A BCA998B3
FEFEFFC8 BCA998B4
Doboz 1
9185BE3A BCA998B3
FEFEFFC8 BCA998B4
Merevség
DE8D2436 F8AA98B3
Kövérség
DE8DFFC8 F8AA98B3



BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE



Pályaválasztás és sérthetlenség
A játék közben kell elvégeznünk a következő mozdulatokat.
Húzzuk meg az L-t (vagyis a bal analóg ravaszt) egészen, ugyanakkor húzzuk meg az R-t (vagyis a jobb analóg ravaszt) csak egy KICSIT, tartjuk lenyomva az Y-t, majd a Bal irányt is, és miközben megrázzuk (gyt tartjuk, nyomjuk egy Startot. Nem egyszerű a feladat, de ha jól csináljuk, akkor a Pause menü helyett a csalo menü jelenik meg, benne a pályaválasztással és a sérthetlenséggel.

Szuper karakter
Húzzuk meg az L-t (vagyis a bal analóg ravaszt) egészen, ugyanakkor húzzuk meg az R-t (vagyis a jobb analóg ravaszt) csak egy KICSIT tartjuk lenyomva az X-et, majd a Jobb irányt is, s ha ez sikerült, akkor a karakterünk azt beszéddel tudatja.

Drizt választása
A főmenüben menjünk a New Game-ra, válasszuk ki valamelyik alapkaraktert, majd tartuk lenyomva az L + R-t egészen addig, míg be nem töltődik a játék.



X2: WOLVERINE'S REVENGE



Pályaválasztás és az összes challenge

A főmenünél vigyük be:
Háromszög, Kör, Háromszög,
Négyzet, Háromszög, Kör, L1 + R1.
Az összes ruha
A főmenünél vigyük be: Háromszög, Kör, Háromszög,
Négyzet, Négyzet, Négyzet, L1 + L2.
Az összes Cerebro file és FMV
A főmenünél vigyük be: Háromszög, Kör,
Háromszög, Négyzet, Négyzet, R1 + R2.
Cheats opció
A főmenünél vigyük be: Háromszög, Háromszög,
Kör, Kör, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör, L1 + R1 + L2 + R2. A "Cheats" opciót ezek után a pauza menüben találjuk.

APE ESCAPE 2

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE886D2 BC8F1352
Teli táská sütemény
CEAD5E72 BCA998B5
99 Menőmélidény
CEAD5E76 BCA998B6
999 érme
CEAD5E7E BCA998B6



CRASH BANDICOOT: WRATH OF CORTX (PLATINUM)

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE886D2 BC8F1352
99 élet
FE8B67E BCA998B6
Teljes élettel
CE4F762A BCA998B6
Sérthetlenség:

L2 - be, R2 - ki
01CAC3F8 BCA998B2
FE8B67E BCA998B4
01CAC3F8 BCA998B2
FE8B67E BCA998B3
0E8B67E BCA998B4
CE4F762A BCA998B2
Az összes mozdulat és az erő

CE46358C BCA998B2
Az összes helyszín megnyitva
CE463142 BCA998B4
CE46314E BCA998B4
CE46314A BCA998B4
CE463156 BCA998B4
CE463152 BCA998B4



SWORD OF THE SAMURAI

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE886D2 BC8F1352
Max regenerálódás
CE97076A BCA998B2
Max hitvétel
CE97076A BCA998B2
Nincs rossz hír
DE970776 BC8D00C2
Evező, mint fegyver
FEA81294 BCA998A6
Ez a kód nem mindvégig szinten működik!
Kardok
DE970702 BBA89A82
DE97070E BBA89A82
DE97070A BBA89A82
DE970716 BBA89A82
Valamennyi technika ismerete
DE97071A BBA89A82
DE970726 BBA89A82
DE970722 BBA89A82
DE97072D BBA89A82
DE9707DE BBA89A82

DE9707DA BBA89A82
DE9707E6 BBA89A82
DE9707E2 BBA89A82
DE97064E BBA89A82
DE970656 BBA89A82
DE970622 BBA89A82
DE97062E BBA89A82
DE97062A BBA89A82
DE970636 BBA89A82
Az összes arc és ruha megnyitva
DE97070E BBA89A82
DE97070A BBA89A82
DE970702 BBA89A82
Egy mentés szükséges hozzá, hogy az a Time Attack esetében működjön.
Geisha megnyitása/a trónig beteljesése
DE9A0B2 BCA998B4
Az Extra Time Attack Stage megnyitása
DE970C0A BBA89C84



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE886D2 BC8F1352
99 gól a hazaiaknak
CE9114FC BCA998B6
0 gól a vendégeknek
CE9114FC BCA998B3

99 gól a vendégeknek
CE90FE84 BCA998E6
0 gól a vendégeknek
CE90FE84 BCA998B3
Rengőtag Catalogue pont
D1DF3B5A C19E78B2



PRIMAL

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE886D2 BC8F1352
Végtelen élet
CE4FDC30 BCA976F2
Gyenge ellenfelek
CE4FDCCE BCA9A460
Bőrszű csúcsok

DE86A512 BCA998B8
Az összes tarot kártya
DE86778E BBA89A82
Az összes helyszín megnyitva
DE867726 BBA89A82
DE867722 BBA89A82



GUILTY GEAR X2

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE886D2 BC8F1352
Max Tension kijelző - P1
CE969C8E BCA9C293
Max Tension kijelző - P2
CE969C8E BCA9C293
Nulla Tension kijelző - P2
CE969C8E BCA9C293
Masterseges intelligencia

kikapcsolva
DE8A798E BF8998B8
DE8A798A BCA998B3
Végtelen dupla ugrás - P1
DE869C8A BCA9C293
Végtelen dupla ugrás - P2
DE869C8A BCA9C293
Robot-Ky kiválasztva - P1
CE967E4E BCA998B8
Kliff kiválasztva - P1

CE967E4E BCA998B9
Justice kiválasztva - P1
CE967E4E BCA998B9
Robot-Ky kiválasztva - P2
CE967E4E BCA998B9
Kliff kiválasztva - P2
CE967E4E BCA998B9
Justice kiválasztva P2
CE967E4E BCA998B9
Kliff kiválasztva - P1



THE MARK OF KRI

Master kód
0E3C7DF2 1853E59E
EE886D2 BC8F1352
Örök élettel
CE32544 BCA9D01D
Max Save lekercs
CE30AAE BCA998B7
Kifogyhatatlan nyilvessző
CE30B76 BCA998B7
Nem üldödnék össze a legyverek
DE887276 BF8998B8
DE887272 BCA998B3

Örök Á!
DE85180E BF8998B8
DE85180A BCA998B3
DE851E36 BF8998B8
DE851E32 BCA998B3
Átmeneti a falakon
01EF5938 BCA99A72
DE886AC6 BF8998B8
01EF5938 BCA99A72
DE886AC2 BCA998B3
Fel irányt nyomva aktiválhatjuk.

Átmeneti a falakon
- kikapcsolás
01EF5938 BCA99A42
DE886AC6 E3689A43
01EF5938 BCA99A42
DE886AC2 B8589B83
Le irányt nyomva aktiválhatjuk.
Éjszakai üzemmód
DEA00BAE BCA998A3
DEA00BAE BCA998A3
Az életörök mindig látható
DEA00B96 BCA998B4



GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS MELEE

Cheat kódok

A főmenü képernyőjén a következő sorrendben nyomjuk le és tartjuk le lenyomva a megjelölt gombokat: L, B, R – majd ebben a sorrendben engedjük fel őket: B, R, L. Így megjelenik a cheat böksz, ahol hat számjegyet lehet beírni. (Megjegyzés: a családokkal elért eredmények egy ponttal meg lesznek jelölve.)

A Böksz ring megnyitása: 440499

Godzilla 2000 megnyitása: 637522

A galéria képeinek megnyitása

Az Adventure módban, medium vagy hard fokozaton némelyik épületet szétörve fényes Atari-logók kerülnek elő, melyek felvételével képeket nyithatunk meg a galériában.



X2: WOLVERINE'S REVENGE

Mester kód

A főmenüben vigyük be: X, L, X, L, X, L, X, L, X, L, X, L, X, L, R.

Pályaválasztás és az összes challenge

A főmenüben vigyük be: X, L, X, L, X, L, X, L, R.

Az összes rüha

A főmenüben vigyük be: X, L, X, L, X, L, X, L, R.

Az összes Cerebro file és FMV

A főmenüben vigyük be: X, L, X, L, X, L, X, L, R.

Cheats opció
A főmenüben vigyük be: X, X, L*4, X, X, L. A "Cheats" opciót ezek után a paüza menüjében találjuk. vigyük be: B, X, X, B, X, B.

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

Menet közben vihetjük be az alábbi kódokat. (Az Xbox változatnál természetesen L1 és R1 helyett az L-t, és R-t kell használni.)

Az üzemeltetői felhívás

L1 + R1 + Le

Az üzemeltetői felhívás (PAL verzió)

Le, L1, R1, Le

Időesemények

L1*3, Bal*3

0 pénz

L1 + R1, Le

0 pénz (PAL verzió)

L1, R1, L1, Le, Le

10.000 \$

L1 + Fel, L1 + Le

Mindigokl átszállási hely nyitva

Bal, Le, Jobb, Fel, L1 + R1, L1 + R1

Safari kocsik felrobbantása

Tartuk lenyomva az L1 + R1-et és vigyük be többször is: Fel, Le, Fel, Le

Safari kocsik felrobbantása (PAL verzió)

R1, L1, Fel, Le, Fel, Le

Szekvenciaképek (55%-os DNA)

Le, R1 + Fel

100%-os DNA

R1, Fel, R1, Jobb, L1, Le

Nincsenek belső dinók

Tartuk lenyomva az L1 + R1-et és nyomjuk le többször is a Fel

Nincsenek belső dinók (PAL verzió)

Többször is vigyük be: Fel, Fel, R1, L1, Fel, Fel

Minden ki van fejlesztve

Le*3, Bal, Jobb, L1, Le, Fel

Az összes turista megölése

Tartuk lenyomva az R1-et és vigyük be: Jobb, Bal, Jobb, Bal, Jobb

Az összes turista megölése (PAL verzió)

Bal, Jobb, Bal, Jobb, R1

Lövöldözés a kocsiból

R1 + L1, Bal, Le, Jobb, Jobb

Hóhullám

R1 + Le, R1 + Le

Esős idő

R1, R1, L1, R1, Le, Fel, Le

Az összes dinó megölése (PAL verzió)

L1, R1, Le, R1, L1

Szuper kemény küldetés

R1, Jobb*4, R1

Isla Muerta

R1*3, L1, Jobb

Isla Muerta (PAL verzió)

R1, R1, L1, Bal

Nincsenek tornádók

Tartuk lenyomva az L1 + R1-et és vigyük be: Bal, Jobb. Ezután eresszük el az L1 + R1-et, majd ismét nyomjuk le.

Nincsenek tornádók (PAL verzió)

Bal, Jobb, L1, R1

Tornádó hívása

Bal, Fel, Jobb, Le, L1 + R1.

Nincs piros szalag

L1, R1, Bal, Le*4



PHANTOM CRASH

Sérthetlenség

Amikor elsőnek indítjuk el a játékot, vigyük be a főmenüben:

X, Y, B, A, Back, Fehér, Fel, Le, Fel, Le. Ha nem hibáztuk el, sérthetlenség leszünk a játékban mindvégig. Megjegyzés: valahányszor újra nekiállunk játszani, a kódot ismétellen be kell vinni.

Könnyű pénz

Az 55. napon lehetőségünk nyílik, hogy csak drone-ok ellen harcoljunk 3,000 vagy 4,000 Neo Yen jutalommal darabonként. Ezen harcok során akár 3 millió Neo Yen is összegyűlhet. Ugyancsak érdekes, ha a városértékes képernyőjén a garázs felé visszak a pointert, majd a Jobb analóg karrel tízet körözzünk bármelyik irányba - ezzel naponta 1,000 Neo Yenhez juthatunk.

THE SIMS

Nyomjuk le egyszerre az L + R-t (PS2-n az R1 + R2 + L1 + L2-t) a főmenüben, s ezzel előhozzuk a cheat képernyőt, ahova az alábbi kódokat tudjuk beírni: MIDAS – Ezzel megnyitjuk valamennyi lezárt tárgyat, skint, és multiplayer játékot. Miután beírtuk a kódot, el kell indítanunk a Get a Life módot, majd ki kell lépünk főmenübe, amikor megérkezünk az álomlakásba Rossyval/Randyvel.

FREEALL – E csalással valamennyi tárgyhöz ingyen juthatunk hozzá. A dolog szépségéből, hogy állásmentésnél problémát okozhat.

PARTY M – A Party Motel multiplayer mód megnyitása.

SIMS – A Play The Sims mód megnyitása. (Hasznos, ha netán nincs memóriakártyánk.)

FISH EYE – Választható first person nézet (PS2-n a Körrel, Xboxon a Feketével, GameCube-on az X-szel) megnyitása.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Pályaválasztás

Névnek adjuk meg: „ILAMAUDITEI”.

UFC TAPOUT 2

Mask

Lépünk be az arcade módba, majd amikor a recordok megjelennek, üssük be: Jobb, Bal, Jobb, Bal, X + Y.

ROLLER COASTER TYCOON

Az alábbiakban felsorolunk néhány nevet, amelyekre elnevezve a park vendégeit azok speciális figuráká változnak, illetve családokat aktíválnak. Mivel ugyanarra a névre nem lehet keresztelni több embert, a családok többször alkalmazása érdekében a már megváltoztatott emberek nyugodtan átnevezhetjük valami mássá, illetve az is egy megoldás, ha a kis- és nagybetűkkel trükközünk, mert nincs akadálya, hogy mondjuk Chris Sawyer mellett legyen egy CHRIS SAWYER is.

Férőse látogató

Chris Sawyer

Művész látogató

Simon Foster

Boldog látogatók

Melanie Warn

Végtelen pénz

Big Bucks

Hullámzó látogatók

Katie Brayshaw

Éhes látogató

Tony Day

„Wow!”

Dupla belépőt fizető látogatók

John Mace

Gyorsabb Go-Kart

Damon Hill

Még gyorsabb Go-Kart

Michael Schumacher

Lassabb Go-Kart

Mr Bean

Gazdag látogatók

Richard Branson

Zsebmetsző

Richard Tan



NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

Pályaválasztás

A „Cheats” képernyőn vigyük be: X, B, B, X, L, L, Y, Fel, Le, Jobb, Fel.

TRANSWORLD SURF

Pályaválasztás

Névnek adjuk meg: „ILAMAUDITEI”.

TransWorld Surf

Az alábbi kódokat szűrőezés közben vihetjük be.

Cheat mód

Back, Fel, Fel, Le, Le, Bal, Bal, Jobb, Jobb, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, Fel, L

Teljes speckó

Back, Fel, Le, Bal, Jobb, Le, Fel

Tökéletes egyensúly

Back, Fel, Le, Bal, Jobb, Jobb, Bal

Pályaválasztás valamennyi módban

Kezdjük új játékot a Pro módban, majd szűrőezés közben üssük be: Back, Le, Jobb, Bal, L, Le, Jobb, Bal, L

Összes feladat teljesítve az adott helyen

Kezdjük új játékot a Pro módban, majd szűrőezés közben üssük be: Back, Fel, Bal, L, Fel, Bal, L

Cápa-szűrődeszka

Back, Fel, Le, Bal, Jobb, Jobb, Le

Könnyű úszás

Back, Fel, Le, Bal, Jobb, Jobb, Bal

Gyorsabb evezés

Back, Fel, Le, Bal, Jobb, Le, Le

Láthatatlan szűrő

Back, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Fel

Láthatatlan szűrődeszka

Back, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Le

Zöld szűrő

Back, Fel, Le, Bal, Jobb, Fel, Bal

A kijelzős kikapcsolása

Back, Fel, Le, Bal, Jobb, Fel, Jobb

Másfajta nézetek az analóg karral

Back, Jobb, Bal, Le, Fel, L

Másfajta színek

Back, Fel, Le, Bal, Jobb, Le, Bal

Disco fények

Back, Fel, Le, Bal, Jobb, Le, Jobb

A kódok kikapcsolása

Back*4

ATV QUAD POWER RACING 2

Mindenknek a megnyitása

Profilnévnek lehet megadni a következőt: GOLD DUST.



MERCEDES-BENZ WORLD RACING

A Single Player módban névnek lehet beírni az alábbi kódokat.

Majdnem az összes egyjátékos kocsit és pályát

Alibi/CanGet

Multi-player kocsik és pályák

Full House

Ha ugyanezt a kódot a Single Player módban írjuk be, megkapjuk mind a 109 autót.

Status 9 pontszám

Goodspeed

Status 8 pontszám

HUIBUH

Status 1 pontszám

Jiu-Jitsu

Status 7 pontszám

Top 10

Status 6 pontszám

McRace

Status 5 pontszám

JamSession

No Hat!

Status 4 pontszám

Free Ride

Status 3 pontszám

Waypoint küldetések

N.I.C.E. 2

Miss World

BLACK STONE: MAGIC AND STEEL

Titkos (hatodik) karakterosztály

Manjúnk a karaktertípusok választásához, és a következő sorrendben gyorsan álljunk rá a megjelölt osztályokra, és nyomjunk rájuk egy R-t: Pirate, Thief, Warrior, Archer, Pirate, Warlock, Thief, Warlock, Thief, R, Z. A „Cheats” opciót ezek után a paüza menüjében találjuk.

STATE OF EMERGENCY

Menet közben vihetjük be az alábbi kódokat, s valahányszor helyesen viszkünk be egy csalást, azt egy üzenet nyugtázza.

Sérthetlenség

Fehér, L, Fekete, R, A

Végzetlen idő a Kaos módban

Fehér, L, Fekete, R, B

Végzetlen munició

Fehér, L, Fekete, R, Y

Az összes fegyver

Fehér, Fehér, R, R, A

Pisztoly

Bal, Jobb, Le, Fehér, Y

Sokkoló

Bal, Jobb, Le, Fehér, B

Bers spray

Bal, Jobb, Le, Fehér, X

Könnycs

Bal, Jobb, Le, Fehér, A

Shotgun

Bal, Jobb, Le, L, Y

Minigun

Bal, Jobb, Le, Fekete, Y

Lángszóró

Bal, Jobb, Le, Fekete, B

Gránátvető

Bal, Jobb, Le, Fekete, X

Rakétavető

Bal, Jobb, Le, Fekete, A

AK47

Bal, Jobb, Le, R, Y

M16

Bal, Jobb, Le, R, B

Bránál

Bal, Jobb, Le, R, X

Jobb*4, A

(a Kaos módban)

Freak

Jobb*4, B

(a Kaos módban)

Spanky

Jobb*4, Y

(a Kaos módban)

Jobb*4, Y

(a Kaos módban)

Jobb*4, Y

(a Kaos módban)

Jobb*4, Y

(a Kaos módban)

Jobb*4, Y

(a Kaos módban)